PlayStation
KUSOGAME
RANKING
マイウェイムック

プレイステーション クソゲー番付

アドバイザー
ファミコン芸人フジタ

芸能人が語る!
プレステクソゲーランキング



大味すぎる！ダメ格闘ゲーム特集

懐かしのお色気ゲーム集

カオスすぎる！

初代プレステ
へっぽこゲーム列伝

タレント&テレビ番組発のバカゲーたち

プレステ発の面白タイトル集
驚愕の電波ストーリー！
伝説のRPG『里見の謎』

プレイステーション クソゲー番付

マイウェイムック

目　次

004
プレステ カオスゲーム番付

026
初代プレイステーション 懐かしの CM 特集

034
プレステ タレント & テレビ番組迷作ゲーム番付

056
PlayStaition を彩った周辺機器

062
プレステ ダメポリゴン3D 格闘ゲーム番付

084
PlayStaition タイトル（だけ?!）が面白いゲーム大賞

092
プレステ トンデモバカゲー番付

114
初代プレステ お宝 SEXY シーン

121
ゲーム好き有名人たちが語る 想い出のプレイステーション クソゲーランキング

ファミコン芸人フジタ

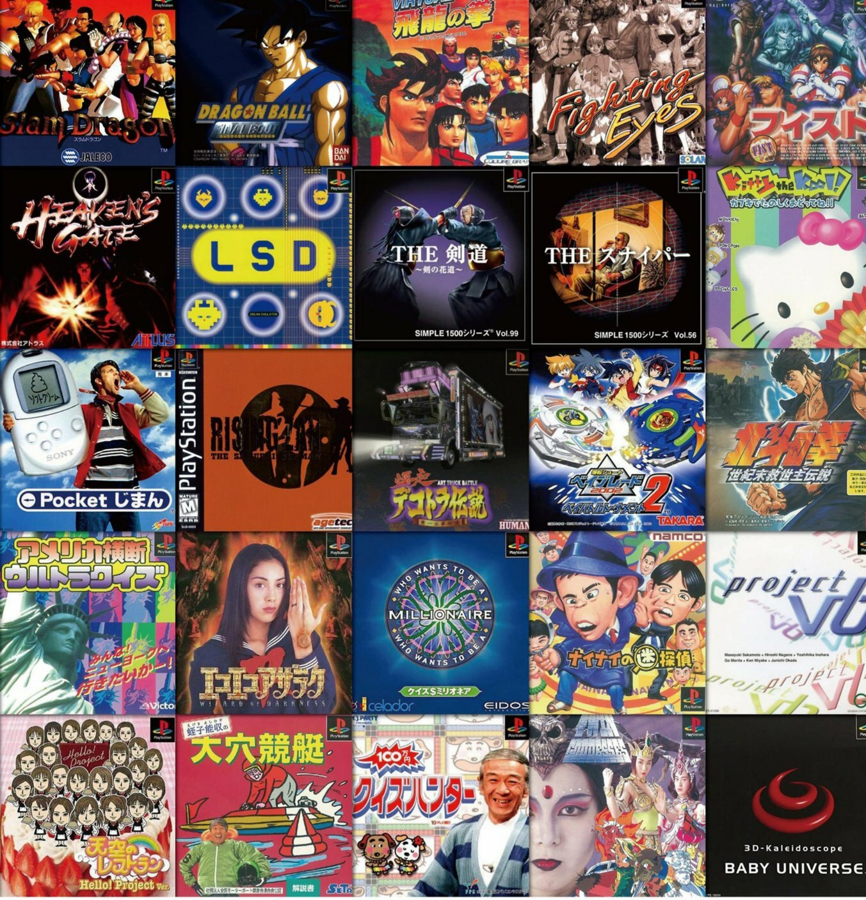
サカモト教授

きくりん

浜田ブリトニー

長尾麻由

※番付は本誌編集部の独断と偏見によるものであり、ゲームの優劣を示すものではありません。



ようこそ！ 混沌たるクソゲーの世界に

　プレイステーション。

　次世代機の名にふさわしい、高級感のある機体のフォルムが、発売と同時に僕らの心を捉えたのは必然だった。

　時は、1994年12月。ソニー・コンピュータエンタテインメント（当時）が初代プレイステーションで家庭用ゲーム機に参入すると、〝次世代機〟の名にふさわしい性能に、多くのゲームファンが惹きつけられた。当時〝ゲーム機戦争〟と呼ばれるバトルが繰り広げられていたが、それまでの王者・任天堂やセガを打ち破って見事に勝ち抜いたのがこのソニーのプレイステーションだった。

　スーパーファミコンの100倍以上の700メガというディスク容量や、3Dポリゴン描画を容易にしたCPUの搭載を受けて、これまでになかった高性能の多種多様なゲームが開発され、ゲーム史に残る傑作も数多く生まれた。

　しかし、一方では、新機能を駆使したゲーム開発の中、実験的なゲームも少なくなく、ファミコン時代とは違った〝ク



ソゲー〟が生まれたのも事実である。

ソニーがハードルを低く設定したおかげで多くの新規メーカーが参入するも、未熟さを隠しきれなかったゲーム、フル活用したポリゴン機能が空回りしたゲーム、高すぎる理想に技術面で追いつかなかった荒削りすぎるゲーム、笑えるバカゲーを狙うも、ただただつまらないだけのゲームなど、遊んでから「なんじゃこりゃ⁉」と叫んだ経験を持つ人は多いだろう。

しかし、クソゲーが多かったというのも、逆に言えば、プレイステーションというゲーム機にハードとしての大きな魅力が備わっていたからに他ならない。本書では、そんなプレステの一時代を形作ることに、ある種貢献したクソゲーたちをただ非難するのではなく、〝憎たらしくも、愛すべき存在〟として、番付にして紹介していきたい。

本書が元で、ゲームの魅力、初代プレイステーションの魅力に改めて気がついてくれたら幸いである。

クソゲー研究所　所長
クエストバイクエスト

番付

ハードの性能が格段に進化し、ゲームの可能性が広がったプレイステーション。しかし、その性能に追いつけずに破綻した作品も多数生まれた。世界観が意味不明なゲーム、パクリ丸出しのゲーム、自らクソゲーを標榜するゲームなど、“カオス”なクソゲーたちを紹介する!

付	東
綱	**里見の謎** ●1996年 ●サンテックジャパン
関	**グルーヴ地獄V** ●1998年 ●ソニー・ミュージックエンタテインメント
脇	**聖刻1092 操兵伝** ●1997年 ●ユタカ
結	**レーシングラグーン** ●1999年 ●スクウェア
筆頭	**アークザラッド** ●1995年 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント
二枚目	**THE MASTERS FIGHTER** ●1997年 ●シネマサプライ
三枚目	**厄 友情談疑** ●1996年 ●アイディアファクトリー
四枚目	**ぽけかの** ●1999年 ●データム・ポリスター










クソゲーはこれだ!!!!!!!

プレステ

カオスゲーム

西 番



ツインゴッデス 横綱

●1994年 ●ポリグラム



サイバーウォー 大関

●1995年 ●ココナッツジャパンエンターテイメント



10101 "WILL" THE STAR SHIP 関脇

●1997年 ●サンテックジャパン



ムーンライトシンドローム 小結

●1997年 ●ヒューマン



ビヨンド・ザ・ビヨンド 遥かなるカナーンへ 前頭

●1995年 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント



戦国サイバー 藤丸地獄変 前頭

●1995年 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント



BABY UNIVERSE 前頭

●1997年 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント



アンシャントロマン ～Power of Dark Side～ 前頭

●1998年 ●日本システム

プレステを代表する

東 横綱

里見の謎

プレステを代表する高電波系クソゲー！

1996年発売
●サンテックジャパン



●クソゲーポイント
プレイヤーの頭をぶっ壊す謎仕様と電波ストーリーで、プレステクソゲーの東横綱の座に堂々と君臨する1本。プレステのクソゲーを語るに外せない。











やや古いグラフィックだが、ゲームは十分遊べる。今ほどレトロテイストゲームとのすみ分けができていなかったので、当時は古臭いと一蹴されることが多かった。

母さん…僕、こんなゲーム遊びたくないよぉ……

任天堂を出し抜くためにはソフトの数が勝負だと考えたソニーは、大手メーカーはもちろん、小規模なソフトハウスでも気軽にプレステに参入できるよう、ハード参入への敷居を徹底的に下げ、多数のソフト開発メーカーの参加を可能にした。その結果、市場は様々なソフトであふれかえったが、ゲームとは無縁だった企業の参戦によるクソゲー増加も招いたことは間違いない。この『里見の謎』は、カラオケ音源の制作を行っていたサンテックジャパンのゲーム業界参入第一弾として投入された、プレステクソゲー史を語る上で外せないゲームである。

まず目に付くのがジャケット。あか抜けない男の子と女の子が描かれたイラストの時代錯誤感もすさまじいが、この尋常ではない雰囲気がそのままゲーム自体にも投影されてしまっている。

さらに物議を醸したのが、サンテックジャパン自ら貼って出荷したという「オススメRPG」シールの存在。面白いRPGを求めてショップを訪れたゲームファンがこのシールを見て、「ショップ店員が薦めているゲームなのだから安心だ



キャラクターイラストの担当者には、もう少し男性キャラをカッコよく描こうという努力をしてほしかった。



いそぎんホタテ、タコ・デ・イーカなど、キャラデザ担当は２種を合体させるのが好きなようだ。

ろう」と騙されて購入したケースもあるのではと考えると同情してしまう。ちなみに、この「オススメＲＰＧ」シールは、ソニーから注意を受けたため２次出荷以降は除かれた。蛇足だが、今では「オススメシール」が貼られた初期バージョンはプレミア価格で取引されている。

ゲーム内容はスーファミ時代を思わせる古臭い２ＤスタイルのＲＰＧなのだが、それまでのＲＰＧの常識を覆す、世界マップが縦方向のみに延びているという尖った仕様が、多くのゲームファンに衝撃を与えた。ＲＰＧの醍醐味は自由に世界を歩き回りながら冒険をすることだと認識されていたが、その真逆を行くように、ひたすら直線限定で伸びていくフィールドマップの存在は、ＲＰＧをありえない窮屈さにした仕様として知られる。

ただし、本作の魅力として電波度の高いシナリオをあげる物好きもいる。序盤で主人公が幻覚や幻聴を覚えたことで母親に対して「母さん…ぼく、あたまがヘンになっちゃったよぉ……」と発するセリフ、その翌日に子供を放置して突然旅に出てしまう母親、以降も常人の頭をぶっ壊し続ける電波ストーリーが展開。飽きずにプレイできるバカゲー的側面も持っていることは確かである。

西 横綱

ツインゴッデス

悪夢のような実写取り込み格闘ゲーム！

1994年発売
●ポリグラム



●クソゲーポイント
全く成功していない実写取り込みのシュールさ、格闘ゲームとしてのつまらなさ、そして無名のモデルを起用する謎采配など、見事なクソゲーに。











オープニングムービーは深夜放送にありがちなB級特撮ドラマを思わせるクオリティ。ゲームではなく映像作品に振り切って作ったほうが良かったのでは。

謎のキャスティングに「愛人説」も流れた実写ゲー

グラフィックレベルが格段に向上した32ビット機では、16ビット機でのドット絵に替わり、ポリゴンを用いた3D表現が主役となった。しかし、グラフィック表現の進化によってポリゴンとは別路線を模索したゲームも存在した。それが実写取り込みである。クリエイターの手で作られたグラフィックに比べ、より現実に近づけることを目的とした実写取り込みのゲームは、16ビット機までは数えるくらいしか実例がなく、主にCD-ROMを使用したアイドル系アドベンチャーゲームに留まっていた。そうした実写取り込みゲーム界の新星として登場したのが、プレステ初期にリリースされたこの2D格闘ゲーム『ツインゴッデス』である。

　プレステ本体の発売日は1994年12月3日、そして本作は12月22日と約3週間後に発売されている。1994年内に発売された17本のうちの1本であり、1994年のクリスマス商戦真っ只中のゲームショップに並べられた本作の存在感は、まるで80年代のガールズブラックメタルバンドのアルバムが紛れ込んでし



本作の主役２人、左がニーナで右がシリン。なぜか知りたくもないスリーサイズまで掲載されている。余計な情報を与えないでほしいものだ。



右側はラスボスのカーミラ。魔界ではデーモン小暮と知り合い同士だと言われても違和感のないキャラだ。

まったのではないかと思うくらい異様な雰囲気を漂わせていた。
ジャケに登場している3人の女性が主人公とラスボスなのだが、まず彼女らの存在が謎である。女優でもなければモデルでもないようで、一体どういう理由でコーディネートされたのだろうか。社長かプロデューサーの愛人ではないのかと勘繰る者も少なくなかった。
システムはオーソドックスな2D格闘ゲームなのだが、登場キャラクターは実写として登場している前述の2人の女性とラスボス以外はなんとドット絵で描かれたキャラクター。実写キャラとドット絵キャラによる前代未聞のコラボバトルが展開される様子は、もはやシュール。さらに格闘ゲームとしての完成度も低く、ゲーム攻略に入れ込む気力は終始削がれっぱなしである。
ちなみに『里見の謎』同様、エンディングの最後に「To be Continued」の一文が表示され、続編の存在を予感させているのだが、どちらのゲームも続編はリリースされていない。こうした一連の流れがもはやクソゲーの様式美として確立されたあたり、『里見の謎』と並んで本作がクソゲー界に果たした功績は大きかった。

東
大関

グルーヴ地獄V

この世に存在する唯一の〝ジャンル：クソゲー〟

1998年発売
●ソニー・ミュージックエンタテインメント



●クソゲーポイント
ジャンル名がクソゲーなのだから、このゲームそのものがクソゲーである。単純作業は苦痛だが、バカバカしさがたまらないのでぜひ遊んでほしい。











90年代に流行ったユルいCG群によるグラフィックは時代を感じさせる。が、苦痛なバイトをテーマにしたエキセントリックなアイデア自体は光るものがある。

単純作業のバイトなんて嫌だ人生はクソゲーだ！

プレステのクソゲーを取り上げるなら、何があっても外せないソフトが存在する。その1本が本稿で紹介する『グルーヴ地獄V』だ。なぜ、外すことができないのか――それは本作のゲームジャンルそのものが〝クソゲー〟だからである。メーカーは本作をクソゲーとして作って宣伝・出荷し、ショップは本作をクソゲーとして販売し、ユーザーは本作をクソゲーとして購入したのだ。ならば本作を紹介することは本書籍の使命ともいえる。ファンの方にはぜひご理解頂きたい。

本作のプロデュースは人気テクノユニット、電気グルーヴが担当している。キャラデザは電気グルーヴのPV制作の他に当時の人気テレビ番組『ウゴウゴルーガ』の制作などで知られる田中秀幸氏。90年代のCGカルチャーの一端を担うゲームとして、当時は一定の人気を得た。

中身は単純作業を繰り返す8本のミニゲーム集。ミニゲームのプレイでバイト代を稼ぎ、お金でガチャガチャをプレイして音源を集め、最終的にゲーム内の簡易シーケンサーに組み込むことでテクノミュージックの演奏が可能になるという



ハイトジゴク

ギャース！（オイッス！）
ここ、「バイト斡旋所」では、常時3つのバイトを紹介してるだギャ。どのバイトも経験不問、年齢、性別、人種、顔、学齢、前科など何も問わないだギャ。多少のリスク（失敗すると給料が出なかったり、ただの時間の無駄遣いだったり）を必要とするのもあるだギャ。でも、ここで働かなければ「音ネタ」を手に入れることはできないので、必死に働くだギャ。まめに足を運んでみると、時にはおいしいバイトがあることもあるだギャ。
ま、音楽を楽しむには、お金はどうしてもかかるもの。とにかく、ここでお金を稼ぎまくるだギャ。別に強制はしないのだギャ、働かないとゲームが先に進まないのでつべこべ言わずとっとと働くだギャ。
ま〜だ働く気がおきないのなら、次のページをめくってみるだギャ。そこで、募集しているバイトの内容を教えちゃうだギャ〜。

ジゴクのバイト斡旋人より

キノコ or DIE
ボールペンコウジョウ
心霊写真鑑定人
EXIT
ハイトジゴク

マニュアルではジゴクのバイト斡旋人からの、ありがたくないメッセージが読める。



1 ハイト

常時バイトの募集がある人手不足の工場です。プレイステーションの機能をフルに活用したフルポリゴンのボールペンを組み立てるハイテクな作業。確実にお金を稼ぎたい人、特に根気と忍耐力がある人には最適です。高等なテクニックなどはまったくいりません。

ボールペン コウジョウ
ballpen factory
start about exit

50年間もの間、この道を渡り続けているおじいちゃん（64才）が、今日も向こう側に渡ろうとしています。あなたのバイトは、このおじいちゃんを無事に向こう側に渡してあげることです。途中に生えているキノコは、一部の若者の間で大人気。このキノコをゲットすればボーナスまで出ます。

キノコ or DIE
start
about
exit

ハイト 2

3 ハイト

大自然と動物を愛する力自慢には、この仕事がオススメ。思う存分、太陽の光を浴びながら、見かけ通りのイジワルなクソババアと楽しく薪割りをしましょう。クソババアの長年のイジワル生活に裏打ちされた絶妙なフェイントをくぐり抜け、あなたは最後まで薪をわり続けることができるのか？ついもう1回となってしまう不思議なバイトです。

薪割り

24世紀からやってきたハイテクロボットと熱い記憶バトル！彼らが際限なく繰り返す音にうまく反応するだけで賞金が手に入ります。こちらも経験は不問ですが、万人にはオススメしません。特に食中、食後時や食べ過ぎ、飲み過ぎの方、現在つわり真っ最中の方などに注意が必要です。あなたは24世紀の頭脳と臭いに勝てるか!?

クサイモン
start about
exit

ハイト 4

こちらは各種ミニゲームの紹介。実際に遊ぶ前が一番幸せなひと時である。

もの。バカゲー的側面もあるが、電気グルーヴプロデュースだけあって、音楽面でのこだわりの強いゲームでもある。

収録されているミニゲームはボールペンの位置を正し、キャップをはめるだけの「ボールペンコウジョウ」や、行き交う人の数をカウントするだけの「交通量調査」、薪だけを割っていく「薪（まき）割り」といった、単純作業が繰り返されるものばかり。どのゲームも3分プレイすれば飽きてしまうほど面白くないのだが、ジャンルがクソゲーなのだから面白くないのは当然である。また、特別なスキルを必要としない誰にでもできるバイトを延々とやらなければいけない苦痛さをゲーム内で味あわせてくれるということは、クソゲーのような人生を疑似体験させてくれるという意味で、しっかりした存在意義があるともいえる。

ちなみにタイトルに『V』とあるがシリーズ5作目という意味ではなく、理由は不明である。誰かピエール瀧に聞いてきてほしい。なお、本作の続編として、PSPで『バイトヘル2000』がリリースされている。こちらも電気グルーヴのピエール瀧プロデュースで、全40本のミニゲームが遊べる。

西

大関

セーブに紙とペンが必須のSFアドベンチャー

サイバーウォー

1995年発売
●ココナッツジャパン



●クソゲーポイント

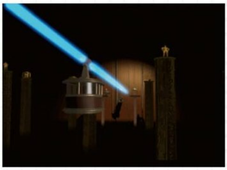
ゲームシステムは単純なのに、演出まわりがくどくてゲームオーバーになるたびにイライラさせられる。操作性が悪いのも最悪。グラフィック以外の全ての要素がクソゲーだ。











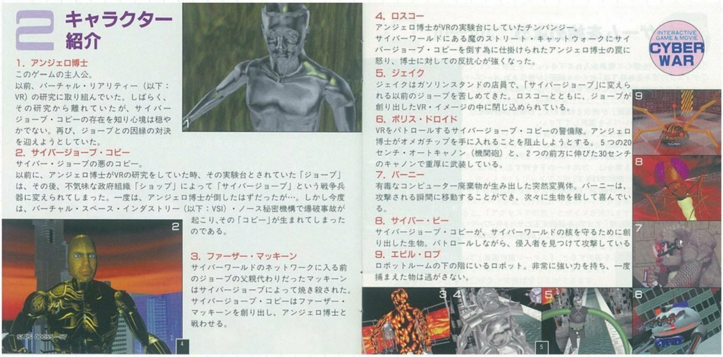
近未来感を表現したグラフィックは見る価値がある。しかし、そこだけに力を注いだ結果どうしようもないクソゲーが誕生してしまった。

全裸系ロボットキャラを操るプレステ最強の即死ゲー！

ファミコン時代には『パチ夫くん』シリーズのヒットで知られ、加えて『舛添要一 朝までファミコン』や『1999～ほれ、みたことか！世紀末～』といった個性強めの奇ゲーを多数リリースしていたココナッツジャパンが、プレステ初期にリリースしたクソゲーが本作である。

本作はスティーブン・キングの小説『芝刈り機の男』を原作として映画化された『バーチャル・ウォーズ』のゲーム化作品。ちなみにスーファミとゲームボーイでも『バーチャル・ウォーズ』がゲーム化されており、こちらは映画と同タイトルになっていて、2本とも『サイバーウォー』よりも遊べる2Dゲームだった。

システムは3Dグラフィックを取り入れた、近未来的世界を舞台としたアドベンチャーゲーム。場面ごとにプレイヤーがいくつかの選択肢から行動を選んでいくというLDゲームのシステムを取り入れている。グラフィックのクオリティは高く、オリジナリティあるSF的世界観をゲーム内で再現している。しかし、本作で評価できる点が、そのグラフィックしかないというのが問題なのである。


2 キャラクター紹介

1. アンジェロ博士
このゲームの主人公。
以前、バーチャル・リアリティー（以下：VR）の研究に取り組んでいた。しばらく、その研究から離れていたが、サイバージョーブ・コピーの存在を知り心境は穏やかでない。再び、ジョーブとの因縁の対決を迎えようとしていた。

2. サイバージョーブ・コピー
サイバー・ジョーブの悪のコピー。
以前に、アンジェロ博士がVRの研究をしていた時、その実験台とされていた「ジョーブ」は、その後、不気味な政府組織「ショップ」によって「サイバージョーブ」という戦争兵器に変えられてしまった。一度は、アンジェロ博士が倒したはずだったが…。しかし今度は、バーチャル・スペース・インダストリー（以下：VSI）・ノース秘密機構で爆破事故が起こり、その「コピー」が生まれてしまったのである。

3. ファーザー・マッキーン
サイバーワールドのネットワークに入る前のジョーブの父親代わりだったマッキーンはサイバージョーブによって焼き殺された。サイバージョーブ・コピーはファーザー・マッキーンを創り出し、アンジェロ博士と戦わせる。

4. ロスコー
アンジェロ博士がVRの実験台にしていたチンパンジー。
サイバーワールドにある魔のストリート・キャットウォークにサイバージョーブ・コピーを倒す為に仕掛けられたアンジェロ博士の罠に怒り、博士に対しての反抗心が強くなった。

5. ジェイク
ジェイクはガソリンスタンドの店員で、「サイバージョーブ」に変えられる以前のジョーブを苦しめてきた。ロスコーとともに、ジョーブが創り出したVR・イメージの中に閉じ込められている。

6. ポリス・ドロイド
VRをパトロールするサイバージョーブ・コピーの警備隊。アンジェロ博士がオメガチップを手に入れることを阻止しようとする。5つの20センチ・オートキャノン（機関砲）と、2つの前方に伸びた30センチのキャノンで重厚に武装している。

7. バーニー
有毒なコンピューター廃棄物が生み出した突然変異体。バーニーは、攻撃される瞬間に移動することができ、次々に生物を殺して喜んでいる。

8. サイバー・ビー
サイバージョーブ・コピーが、サイバーワールドの核を守るために創り出した生物。パトロールしながら、侵入者を見つけて攻撃している

9. エビル・ロブ
ロボットルームの下の階にいるロボット。非常に強い力を持ち、一度捕まえた物は逃がさない。

キャラクターとして全く魅力のない面々をしっかり画像付きで紹介。主人公のアンジェロ博士は見ればみるほどデュラルである。



大ボリュームのCD-ROM 3枚組。いざプレイを始めると1枚だけにしてほしいと思えてくるゲーム内容だ。

　商品に収納されたCD－ROM3枚組から予感させる超大作感からは信じられないのが、セーブ機能がないという点。ゲームを中断させて再プレイするためにはパスワードを使用するのである。CD－ROM全盛でメモリーカードも整備されている時代に、ファミコン時代を思わせるアナログな仕様の狙いは、ゲームを最後までプレイしても理解不能。

　主人公は『ターミネーター2』のT－1000か『バーチャファイター』シリーズのデュラルを思わせる人型全裸風ロボットキャラ。主人公のサイバー感はあるが、単にテクスチャーマッピングを放棄しただけかもしれない。

　操作性は究極的に重く、8方向キーの操作に無駄な力が入りがち。また、LDゲームの仕様に〝間違った行動の選択＝死〟というものがあるが、当然本作でも同様となっており、選択ミスをするたびにゲームオーバーが待っている。しかもいちいちゲームオーバー演出のムービーを見させられるため、ストレスがたまる。

　SF好きで根気よくプレイできる我慢強い方は本作のクソゲーっぷりにも耐えられるかもしれない。プレイする際はパスワードをメモる紙とペンを忘れずに。

東
関脇

聖刻1092 操兵伝

『真・聖刻』に続いてシリーズ連続クソゲー化！

1997年発売
●ユタカ

●クソゲーポイント
プレイヤーを熱中させる面白いRPGが作れないのに、「こんな凄い独自システムを取り入れたぜ！」という呆れるアピールしか感じられない。











『ワースプロジェクト』の世界観は魅力的なのだが、ゲーム化は呪われているのかと思えるほど、良作に恵まれていない。小説だけで楽しむのが無難なシリーズだと言える。

洗練されていない残念な「聖刻石」システム

テーブルトークRPGから誕生した『ワースブレイド』というライトノベルを出発点に、メディア『ワースプロジェクト』が1990年代に展開された。1995年には『真・聖刻（ラ・ワース）』がスーファミでゲーム化し、見事クソゲーの烙印を押されたにもかかわらず、『ワースプロジェクト』のゲーム化第二弾として送り出されたのが本作である。

RPGとして独自性を出そうとした成長システムである「聖刻石」のシステム（操兵の仮面にある64個の穴に埋め込む）が、難解過ぎたことが本作最大の失敗である。配置によっては状態を下げる効果が出たり、埋め込んだ石自体も消耗して特殊効果が落ちてしまったりと、複雑すぎて特定の能力を維持し続けるのが困難なことでプレイヤーの能力値が全く安定せず、結果ほとんどのプレイヤーの心が折れてしまったのだ。斬新なシステムもプレイヤーを置いてけぼりにした状態では、クソゲーと言われて放り投げられてしまうのは仕方ない。挿入されるアニメーションやCGのクオリティは高かっただけに残念だ。

西 関脇

待望のサンテックジャパン製クソゲー第2弾!
10101 “WILL” THE STARSHIP

1997年発売
●サンテックジャパン



●クソゲーポイント
『里見の謎』同様、音楽制作会社による、ゲームの常識を理解していないゲーム制作が、またもやクソゲーを生み出した。









グラフィックレベルは低いがSF好きならグッとくる部分も。主題歌は『里見の謎』に引き続き専門学生の島紘子を抜擢。謎のゴリ推しの理由は未だに不明！ 本人の行方も不明だ！

プレイする人を選ぶ、高難易度のハードSFクソゲー

『里見の謎』のサンテックジャパンによる、待望（？）の第2弾が本作である。『里見の謎』を気に入った一部のクソゲー愛好家から発売前から期待されていた本作、その期待に応えるかのように、さらなるクソ要素が詰め込まれて発売された。

宇宙空間を飛ぶ宇宙戦艦「ウィル」を舞台に、壮大なスペースオペラファンタジーが展開される、３Dシューティングアドベンチャ－RPG。しかし、宇宙空間の移動や敵を攻撃するためにはエネルギーが必要となり、常にこれを絶やさずにプレイすることが求められる。また、ウィル号は直進か旋回しかできず、目的の場所への移動すらままならずに無駄なエネルギーを消費しまくり、プレイヤーの苛立ちを誘発してしまう。

センスのおかしい登場キャラ名、飛ばせないメーカーロゴ、自ら貼ったオススメシール、島紘子の主題歌起用など、ツボを押さえたネタ要素は笑えるバカゲーポイントだが、ゲームを楽しむことへの敷居が高くなってしまった本作は、『里見の謎』と違って単純につまらないクソゲーとして認知されている。

東 小結

時代錯誤が凄いドライビングバトルRPG!

レーシングラグーン

1999年発売
●スクウェア



●クソゲーポイント
『頭脳戦艦ガル』も苦笑してしまうほど、RPGへのこだわりが謎。100歩譲ってRPGだとして見るとクソゲーだ。









モデリングされた登場キャラたちの体系はなんだかバランス悪すぎて不安に。肩パッド入れた80年代お水系ファッションでも参考にしたのだろうか。

マジだから笑える、愛され系クソゲーの頂点を走る怪作!

スクウェアが放った異色のレースゲーム、『レーシングラグーン』は、愛され系のクソゲーとして名高い。架空都市YOKOHAMAを舞台にライバルたちとバトルをし、勝てば相手から車のパーツを奪え、負ければ自分の車のパーツが奪われてしまう。パーツを集めて自車を強化すればレースを有利に進めていくことができるため、スクウェアは本作のジャンルにRPGを冠して譲らない。ただ、実際はどう見てもレースゲームでしかない。

まず、レース部分の車体の挙動が独特というか敏感過ぎる。ハンドルを軽く切ったつもりでも車体がかなりオーバーアクションするので、普通のレースゲームとして挑むと感覚が違い過ぎて困惑すること必至。また、全員揃って妙にガタイのいい異質な登場キャラや、酔っているのかとツッコミたくなるキザな回想セリフなど、妙な部分が散見されるため、バカゲーとして楽しめてしまうのである。

はっきり言ってレースゲーム部分は脇役。味のあるセリフ回しと共にストーリー展開を堪能することが本作の醍醐味なのだ。

西 小結

ムーンライトシンドローム

100%理解不能の限界サイコパスストーリー!

1997年発売
●ヒューマン



●クソゲーポイント
制作者である須田剛一氏以外は理解できないと思われる電波系ストーリーがクソさの全てを占めている。









ゲームの雰囲気はそれまでのヒューマン発ホラーアドベンチャーそのもの。ユーザーはもっとわかりやすい恐怖を求めていた気がする。

シリーズのファンを絶望の底に突き落とした怪作

ヒューマンが送る、待望の新作ホラーアドベンチャーが本作。過去の『トワイライトシンドローム』がオカルト要素の強いホラー作品だったのに対し、本作は登場人物のサイコパスっぷりに恐怖心を感じるタイプのホラー作品だ。

しかし前作までのわかりやすいホラーテイストは失われ、電波で理解不能なシナリオが作品全体を支配していることから、ヒューマンファンから一斉に不興を買い、即クソゲー扱いされてしまった。ストーリーに分岐はなく、1本道でエンディングまでたどり着けるのだが、ラストまでプレイしてもほぼ全てのプレイヤーがシナリオや展開が理解できないままという、いわば消化不良な点もユーザーの不満につながってしまった。

シナリオの意味不明な点に目をつむって、世界観と雰囲気を楽しむことができれば……とも思うが、過去の作品とどうしても比べてしまう。人気作『トワイライトシンドローム』の続編に位置付けられたことで不幸になってしまったゲームでもある。単独作品としてリリースされていたらと思うと惜しい1作である。

東 前頭筆頭

プレステ期待の超大作RPG、6時間でクリア!!(怒)

アークザラッド

1995年発売
●ソニー・コンピュータエンタテインメント



●クソゲーポイント
あまりに短いゲーム本編が本当に残念。『II』までを1本のソフトとして発売していれば、クソゲー扱いはされなかっただろう。









次世代機のパワーを感じさせる美しいビジュアルに、当時ワクワクしたユーザーも多かったはず。ボリューム以外では不満がないほど、しっかり作られているのに残念。

いきなり始まるエンディング ユーザーは唖然、呆然……

「プレステ初の大作RPG」をうたい文句に、CMでは泣けるほどの感動ストーリーもアピールし、ユーザーの期待が高かった本作。しかし、いざリリースされると中身はスッカスカの小作RPGだった。発売日に買ったユーザーが怒り心頭で即中古屋に売り飛ばしまくり、発売直後にも関わらず中古屋に本作があふれ返っていたことは、今でも語り草である。

その中身だが、戦闘システムにシミュレーション要素を取り入れたRPGで、プレイを始めた当初は、展開のテンポもよく、音楽、グラフィック、演出、ストーリーのどれもが水準以上でユーザーを楽しませてくれる。ところがある。それらの要素に浸って、気分よくプレイを進めていると……なんと、いきなりゲームが終わってしまうのである！

プレイ時間おおよそ6時間程度。突然、画面に表示される「to be Continued…」の文字。まだまだ続くストーリーを途中でぶった切って発売してしまったのだ。本作の少なすぎるボリュームでユーザーを満足させられるとメーカーは本気で思ったのだろうか。

西 前頭筆頭

天下のソニーが送り出すもバランスが微妙
ビヨンド・ザ・ビヨンド 遥かなるカナーンへ

1995年発売
●ソニー・コンピュータエンタテインメント

●クソゲーポイント
バランス調整とデバッグ期間が圧倒的に足りないままリリースされてしまった印象。最後の詰めの甘さはクソゲーという評価を生んだ。











漫画家の柴田亜美氏をキャラデザに迎え、王道なファンタジーの世界観を表現した。プレステ発売1周年にこだわらず、熟成期間をもっと取っていればと悔やまれる。

『アークザラッド』の悲劇再び! ソニー発RPGの信用ガタ落ち!?

プレステ発売1周年記念作品としてテレビCMも放映、略して『ビヨビヨ』というわかりやすい愛称も積極的にアピール、プレステ2年目に向けてさらなる発展と期待を一身に背負った大作RPGとして本作はリリースされた。しかし『アークザラッド』の悲劇からまだ半年、発売前から本作の出来に不信感を抱いていたRPGファンも少なくなかった。その不安は、発売後に見事クソゲーという現実をもって突き付けられたのである。

本作は『ドラクエ』タイプのRPGで、戦闘中にボタンを連打することで有利に運べる要素を取り入れた。だが、そんな要素はいらないから普通に遊ばせてくれと言いたくなったのも確か。戦闘バランスやキャラクター成長など全体的なゲームのバランスが悪く、何かとゲーム進行に苦戦を強いられてしまう。結果、全体的に難易度が高すぎて評価を下げた。

開発担当のキャメロットはセガハードで『シャイニング』シリーズを手掛けていたことから、プレステの評価を下げるための回し者として送り込まれたのではないかと疑念を抱く者までいたという。

東
前頭
二枚目

大胆なキャラパクリ&トレースの犯罪ゲー！

THE MASTERS FIGHTER

1997年発売
●シネマサプライ

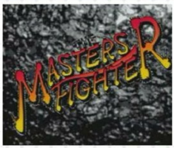


●クソゲーポイント
キャラパクリだけでなく、2D格闘ゲームとしてのクオリティもグラフィックレベルもプレステとしては最底辺レベルである。









グラフィックは一世代前の16ビットハードを思わせるショボさ。スーファミで作ったものを、そのままプレステにコンバートでもしたのだろうか。

もはやデキの悪さはどうでもよくなる、志の低さに脱帽！

アーケードゲーム黎明期、『スペースインベーダー』のデータをいじって名前を変えただけの、通称〝インベーダーコピーゲーム〟が氾濫した。ビデオゲームの著作権周りが整備されていない黎明期らしいカオスな状況ではあったが、業界が成熟していくにしたがってそういったゲームは消えていった。そんな過去のことすら知らないゲームファンも増えた90年代後半、おきて破りの破壊神のごとく登場したのが本作である。

一見すると単なるデキの悪い2D格闘ゲームなのだが、それだけなら地味で話題性もないクソゲーで終わってしまう。本作の問題は、『ストII』や『餓狼伝説』などの他社製2D格闘ゲームからキャラクターデータとモーションをパクり、デザインの変更と若干の独自性を加えてゲームに落とし込んだ点である。

キャラの構えや動きのパクりっぷりは失笑モノ。オリジナルのファンなら怒りが湧いてくるレベルの犯罪ゲー。ソースコードの流用も疑われ、「訴えられてもおかしくない、存在自体が罪」とまで言われたゲームなのだ。

西 前頭 二枚目

戦国時代に現代兵器が飛び交うサイバーゲーム

戦国サイバー 藤丸地獄変

1995年発売
●ソニー・コンピュータエンタテインメント











3Dのマップ画面が洗練されていないこともあって見づらい部分はあるが、和風世界観を表現したグラフィックはなかなか。斬られた時に血が飛び散る表現もリアルだ。

●クソゲーポイント

ユーザーに必要な情報を提示してあげる親切さがほしかった。必要キャラ人数が足りてないと即ゲームオーバーで最初からやり直しというのはひどい。

戦国時代に飛び交う近代兵器！しかしクソな点はそこじゃねぇ！

戦国時代を舞台に忍者を主人公としたSRPG。一見、歴史好きに向けた設定かと思いきや、ミサイルなどの科学兵器が武器としてバンバン登場する、タイトル通り戦国でサイバーなゲームである。開発は後にPS2の『四十八（仮）』でクソゲー界から一躍脚光を浴びるなど、多数のクソゲーを送り出してきた飯島健男氏率いるパンドラボックス。地味ながらプレステでもしっかりとクソゲーを開発しているところは流石である。

味方キャラが死んだら永遠に復活できなかったりと、システム的には『ファイアーエムブレム』シリーズを強烈に意識しているのだが、ゲーム中盤以降は一定数のキャラが生き残っていないと強制ゲームオーバーが待っている非常に厳しい条件付き。とにかく難易度の高さと不親切な点が目立つ上に、パンドラボックス製ゲームにありがちなバグやフリーズ現象も多発。高難易度な上にまともにプレイできない状況が発生するとあってはプレイヤーの心も折れてしまう。

キャラデザや和風の世界観は魅力的なだけに、完成度の低さが悔やまれる。

東
前頭
三枚目

厄 友情談疑

日野日出志キャラデザによる電波サウンドノベル

1996年発売
●アイディアファクトリー



●クソゲーポイント
素材の使い方を完全に間違った上に、ジャンルに一番大事なシナリオの軽視がクソゲー化を招いた。









日野日出志氏のキャラデザによる登場人物は確かに不気味なのだが、本作のようなCGモデリング化は誰も得をしない着地点という気がしてならない。

シナリオが全く面白くない！ホラー系ゲームとして失格！

女性ゲーマーに人気のオトメゲームブランド『オトメイト』を展開しているアイディアファクトリーがプレステで放った、女性に全く支持されないカルト的電波ホラーサウンドノベルが本作である。

キャラクターデザインに、知る人ぞ知るホラー漫画家の日野日出志を起用し、シナリオもサウンドもとことん不気味な雰囲気でコーティング。主人公として登場する5人それぞれのメインシナリオを読み進めていくのが目的となる。

しかし、この手のゲームが苦手な人にとっては終始不快でしかなく、逆にホラー好きの人はハマるかと言うとそうでもないのが問題なのである。なぜかというと期待するほどシナリオが面白くない上にホラー要素も微妙。さらに、あっけないほどに短く、オチもなく意味不明なまま終わってしまう。プレイ後に感じる期待外れ感の高さが大きな不満となって残るのだ。

日野日出志のキャラデザもCG化によって、本来の持ち味が薄れてしまっており、日野日出志ファンにとっても微妙なのが残念だ。

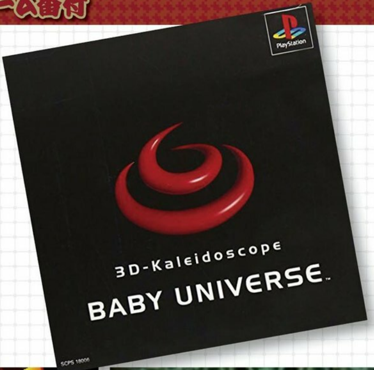
西 前頭 三枚目

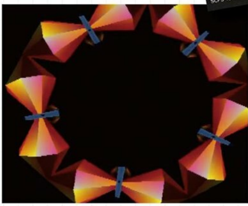
BABY UNIVERSE

見て、聴いて、トリップするだけのnotゲーム！

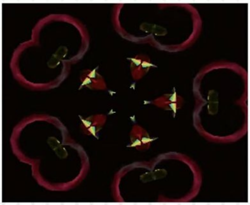
1997年発売
●ソニー・コンピュータエンタテインメント

●クソゲーポイント
クソゲーどころかそもそも本作はゲームですらない。ゲームじゃない商品をゲームに見せかけて売ってしまった商法自体が不評の一因。











テレビ画面上で再現される万華鏡のような映像は確かにキレイなのだが、ずっと眺めていると別世界にトリップしてしまいそうで怖い。

プレステで起動させて楽しむ世界初のデジタル万華鏡！

コアな音楽好きが新しい音楽と出会う手段として「ジャケ買い」がある。CDのジャケットからインスピレーションを感じて購入を決めるというものだ。しかし、もちろん当たり外れがあり、買ってから後悔することも少なくない。

ゲームにも同様にジャケ買いをするユーザーもいるが、本作は、ジャケットに釣られて買った〝オシャレ勘違い君〟が泣きを見たゲームの代表格である。ちなみにジャケとタイトル画面に描かれているうずまき状のロゴは決してうんこではないのだが、クソゲーだけにうんこにしか見えないのは仕様である。

万華鏡は筒状のものを覗きながら回すと、レンズの向こう側で様々な模様に変化していく様を見て楽しむものだが、本作はその万華鏡を再現しただけの斬新な逸品なのである。といってもテレビ画面上で万華鏡のように模様がひたすら変化する状況が続くだけで、プレイヤー側にはゲームを進めるための操作や攻略の介入が要求されないので全く楽しくない。そもそもこれはゲームなのかと問われると、ゲームではない。

東 前頭 四枚目

ぽけかの

全てを捨てなければ女子小学生を育てられない！

1999年発売
●データム・ポリスター

●クソゲーポイント
会社や学校など普通の生活をしながら、まともに攻略プレイすることは不可能。はっきり言って不健全なゲームだ。











アイデアは良かったのだが、ゲームとしては消化不良感が否めない。割り切ってポケステに入れた女の子の様子を眺めて楽しむだけならアリだったかもしれない。

ゲーム内の1日は4分間 逃せば女の子から嫌われる！

プレステ末期に「ポケットステーション」という、ゲームからデータを転送することでミニ携帯ゲーム機として遊べる周辺機器が存在した。本作はそのポケステを利用した育成シミュレーション＋ギャルゲーである。「たまごっち」や「どこでもいっしょ」の女の子版だと言えばわかりやすいだろう。これだけ聞くと斬新で、とても魅力的なゲームに思えてくるのだが、残念ながらそれは甘い罠である。

本作は女の子とゲーム時間で7年間を一緒に過ごすのだが、ゲーム内の1年間はリアル時間でたった1日、つまり1プレイは7日間。そしてゲーム時間の1日はリアル時間でたったの4分間しかない。誕生日やバレンタインなど、女の子にとって大事なイベントをしっかりフォローするためには、例え仕事中だろうが真夜中だろうが、毎日数回訪れる4分間を逃さずに対応しなければいけない。

ガチクリアを目指すのであれば、ゲームのために丸々1週間の寝食を犠牲にし、ゲームにすべてを捧げる覚悟が必要なのだ。無職ニートレベルじゃないと楽しめないゲームだなんて、そりゃないよ……。



●クソゲーポイント
慣れない3D表現を前面に出して80年代パソコンゲーセンスのRPGを作ってしまった失敗作。

西 前頭 四枚目

まるで80年代PCゲームのノリのRPG
アンシャントロマン ~Power of Dark Side~

1998年発売
●日本システム









プレステ登場から約4年経過した時期にこの3D表現は技術遅れ。古臭い雰囲気もアラフォー、アラフィフ世代のゲーマーなら懐かしく遊べるかもしれないが……。

キャラをゴマ粒化しても気にしない開発陣の狂気！

1980年代のPCゲームは、プレイヤーを突き放す、ユーザーフレンドリー皆無なゲームが目立ったが、そこが一部のコアなプレイヤーを刺激し、ヒットする作品も少なくなかった。しかし、それが家庭用ゲーム全盛のライトユーザーにも通用するかといえば、ノーだろう。

本稿で紹介する『アンシャントロマン』は、PCゲーム『アマランス』などを開発した風雅システムが開発を担当している。ムービーからフィールドまで3Dで表現された意欲的なRPGだが、随所に見られる80年代PCゲームライクな仕様が積み重なった結果、家庭用ゲームとしては完全なクソゲーとなってしまっている。特に顕著なのは、町の広さの大小に関わらず、必ず1画面で収めるという仕様にしたことで、広い町だと主人公や町の住人が小さくなりすぎて、プレイし辛くなってしまうのだ。

グラフィックが微妙、サウンドのクオリティが低い、そもそも全体的な完成度が低いというゲームなのだが、そのすべてはクリエイターの「80年代ゲーム魂」のせいだったのかもしれない。

初代プレイステーション
懐かしのCM特集

1994年、ソニー・コンピュータエンタテインメントは、それまで据え置き型で主流だったROMカセットに代わり、CD-ROMを採用したプレイステーションを発表。各社の次世代ゲーム機との熾烈な販売競争を展開した。プレステのCMで特徴的なのはタレントやキャラに頼らず、ゲームファンの取り込みに重点が置かれていたこと。CMには子供だけでなく老若男女を登場させ、ユーザーの拡大を強化。プレステそのものをキャラクターとしたブランディングに成功した。初期の代表的なハードとソフトの懐かしいCMを見てみよう。

プレイステーション本体 プール編

1994年12月3日

「1、2、3」を連呼するだけの予告

発売開始に先駆けていくつかの予告CMを展開。平成12年の12月3日発売にかけて「1、2、3」を連呼するだけの、一見意味不明なCMもあった。シャッターを「1、2、3」と叩く学生や、机を叩く男たちのCMに続いて、一転して「1、2、3」という女性の静かな声が流れると、実は飛びながら耳の水抜きをしているというオチには、思わず笑いを誘われた。





女の静かな声。
「1,2,3　1,2,3」
耳の水抜きをしている女。
「1,2,3　1,2,3」
「1、2、3でゲームが変わる」
「12月3日プレイステーション発売」





リッジレーサー吉祥寺編 1994年12月3日

CGを駆使した奇抜な画面に仰天









東京 吉祥寺。
一軒の家の屋根から煙が吹き上がる。
少年「おー」 あちこちから煙が。
コントローラー。少年の顔「おお」
リッジレーサー画面。
「今日からゲームが変わる」
「ゲームの塊 プレイステーション」
「出た」

プレステ発売と同時に投入されたのが、ナムコの『リッジレーサー』。アーケードゲームで人気だった運転のリアルさや爽快感をそのまま移植。セガのカーレースゲーム『デイトナUSA』に対抗するためのPSの切り札だった。平凡な住宅街から突然煙が吹き上がり、それがあちこちから噴出。焦げるようなゲーマーの熱い思いを特撮スタイルで見事に表現した。

行くぜ100万台 車内編 1995年

ニヤつく中年サラリーマンが登場









バスの車内。
「あ、あれ深爪課長」
「あ、開けてる」プレイを妄想。
「笑ってる」「笑うんだ」
「みんな始めてる
行くぜ100万台」

「行くぜ100万台」シリーズ。買ったばかりのプレステのゲームを、待ちきれずにバスの中で開ける課長を部下のOLが発見。ゲーム世界に没入する上司の意外な一面を、好意的に受け止める。課長が持つソフトを、子供が欲しそうに覗いているシーンも秀逸。

行くぜ100万台 鉄拳 1995年

お母さんに怒られるキャバクラ通いのお父さん



キャバクラの名刺を持ちながら
母「このマヤさんて?」
ゲーム画面:パンチ「うぅ」 母「苗字がないのね」
ゲーム画面:アッパーで飛ばされる。 子供「また始まったよ」
父「△△君に聞いてくれれば」 母「聞いたのよ、もう。ぜーんぶ」
膝からくずおれるお父さん。子供たち「終わった」
「みんな始めてる 行くぜ100万台」







子供2人が『鉄拳』をゲーム中に、お父さんのキャバクラ通いが発覚。キャバ嬢の名刺を手に、お父さんを問い詰めるお母さんが繰り出す攻撃と、ゲーム進行が被る。苦し紛れに同僚の名前を持ち出したが、「聞いたのよ、もう。ぜ――んぶ」とノックアウト。崩れるお父さんと「終わった」とつぶやく子供たち。その後が気になる展開だった。

行くぜ100万台 家庭科編 1995年

危険なほど癖になる面白さが伝わる



家庭課の調理実習中。
同級生「貴代さん、おナスとってください」
貴代はナスをコントローラにして妄想中。
同級生「貴代さん」 同級生「ナース貴代さん」
貴代「あっ」 ゲーム画面:ぴゅー
貴代「落ちちゃった」
「みんな始めてる 行くぜ100万台」







プレステのCMはユーザーとの絆を深めるように作られた。女の子も例外ではない。家庭科の調理実習中にゲームを脳内で再現し、ついついナスをコントローラに見立てて、操作してしまう。ゲーマーなら「あるある」と頷きそうな内容。呼ばれて我に返って現実に戻るとゲームも終了してしまう。共感度の高いCMだ。

行くぜ100万台 見せびらかし編 1995年

「みんなやってる」をアピール



店員「包みましょうか」
子供「いえ、けっこうです」
父「持とうか」 子供「ううん、いいよ」
箱を抱えて歩く。他の子どもが羨ましそうに見送る。
通りがかりの高校生が覗き込む。
子供（父に）「見てた」
「みんな始めてる 行くぜ100万台」







お父さんとゲーム屋でプレステを買う子供。包装を断り、見せびらかしながら歩く子供を、スーパーファミコンのコントローラーを持った子供が羨ましそうに見送るなど、さりげない比較広告スタイル。通りすがりの高校生までもが覗き込み、「見てた」と子供は嬉しそう。プレステは発売半年後の1995年5月第4週に100万台販売を達成した。

行くぜ200タイトル 公園編 1996年

「仲間と遊ぼう」がテーマ



公園の女子2人。
「2人がもっと仲良くなるには、
何すればいいの?」
と一人が悩んでいると、もう一人が
「行こっか」「どこへ」
ゲームをプレイする2人。
「行くぜ200タイトル」
「すごいことになってきた」







タイトルが増えるにつれて、複数人プレイで遊べるソフトも増加。プレイヤー同士の連帯感を感じさせるCMもいくつか作られた。公園でぼーっとしている女子2人が「もっと仲良くなりたい」と悩んでいると、一人が「行こうか」と誘う。ゲームを通じて友達同士の仲がもっと深まるはずという、プレステからのメッセージだ。

行くぜ200タイトル 思春期編 1996年

プレステで新たな恋も始まる、かもしれない



山田さん「今、山田さん
プレイステーション買ったなって
思ったでしょ」 少年「えっ?」
山田さん「いっしょにできたらいいなって思ってる」
少年「いや…」ためらう「いいよ」「いいのか?」「行くぜ200タイトル」
ゲームする2人。
「すごいことになってきた」







休日にプレステを抱えた山田さんとばったり会った少年。山田さんから一緒にゲームをしようとそれとなく誘われているのに、「いいよ」と言ってしまう奥手な少年。「いいのか?」と後押しするナレーション。結局2人は一緒にゲームに興じ、新しい恋の始まりの予感が…。山田さんにぐいぐいと押される少年の初々しさが、夏の日を感じさせるひとコマ。

行くぜ200万台 クリスマス編 1996年

別れる時も女は強し プレイクリスマス



女「このお鍋2人で買った。どうする」
男「それには、思い出詰まり過ぎてるから」
女「じゃあもらっとく」
男「でもそのプレイステーションは」
女「このプレイステーションももらっとく」
女「最後のクリスマスプレゼントね」
「プレイクリスマス」
「行くぜ200万台」







瞬く間に100万台を売ったプレステは、200万台を目指すが、それすらも通過点に過ぎなかった。別れ話をしているらしい同棲カップルが、家具を分け合っている。鍋を女に譲った男だが、プレイステーションは自分で買ったらしい。しかし「最後のクリスマスプレゼントね」と女に押し切られてしまう。どうやらプレステのCM世界では女が強いらしい。

みんなのGOLF

1997年

国民的ゴルフゲームに成長



サラリーマン「んん?」
小学生「左側に壁を作らないと」
主婦「グリップが安定しないのよね」
サラリーマン「え?」
「まだヘッドアップしてるみたいなのよね」
「スタンスが広すぎる」
駅員「軸がぶれてるよ軸が」「もう少し肩を」
「良いことをよい大人のゴルフゲーム」
「みんなのゴルフ 7月17日」

さまざまなタイプのゴルフゲームが発売されてきたが、大ヒットと呼べるタイトル不在の中、口コミに加えて奇抜なテレビCMの投入で人気が高まった『みんなのゴルフ』は「国民的ゴルフゲーム」と言われるシリーズに成長した。駅のホームで傘をクラブに見立てて振るサラリーマン。周囲の小学生や主婦、駅員までゴルフの練習をしているのに気づいてびっくり。

グランツーリスモ

1997年

車が家に突入する迫力がスゴイ



主婦が家の前を掃いている。
エギゾースト音。レースが始まる。
コース上に家があるので驚愕するドライバー。
次々と家の門から中へと飛び込んでいく車。
主婦が頭を抱えてしゃがみ込んでいる。
バタンと閉まる門。
「ドライビングのすべてがここに」
「いくぜグランツーリスモ」

実名の車が登場し、リアルなグラフィックと動作で、当時は衝撃的な内容だった『グランツーリスモ』。実際にクルマ購入の参考にしたユーザーもいたほど。家の鍵を開けたと思ったら車のキーだった、給水機のペダルを踏んだらアクセル音がして腰を抜かすなど、CMはゲーム画面よりも、意表を突いた内容で大人の興味を引くことを優先した力作揃い。

影牢 ～刻命館 真章～ 1998年

女子学生が彼氏を罠にかけまくる



女「佐々木君」男「え」
女「かかった」女「来て来て」
落とし穴に堕ちる 女「かかった」
男がピクニック中に垂れているロープに気づく。
男「なんだこれ」引くとタライが落ちてくる
女「かかった」「彼女がはまってる、はめるゲーム」
「影牢」女「チーズ」
巨大なボールにつぶされる男







美少女を操作して、侵入者をトラップにハメて倒すという人間狩りのゲーム。女子学生が彼氏の肩を叩いて、振り向いたら頬に人差し指という可愛いいたずらから、だんだんエスカレート。呼ばれたら落とし穴、綱を引くと空からタライ、最後は写真を撮るふりをしていると、彼の後ろから巨大なボールがころがってきて押し倒してしまう。

かまいたちの夜 特別篇 1998年

「いやじゃいやじゃ」と這うおじいちゃん



孫「おじいちゃん、怖いものないの」
祖父「この年になると怖いものなどない」
孫（ゲームを出して）「じゃあこれやろ」
祖父「いやじゃ」
「欲しい欲しいかまいたちの夜」
孫「おじいちゃん」
祖父（廊下を這いながら）
「いやじゃ」







雪山ペンションで起こる殺人事件の謎を追う大ヒット・サスペンスゲーム。縁側で孫がおじいちゃんに「怖いものはないか」と聞くと、おじちゃんは偉そうに「ないよ」と答える。しかし『かまいたち』をやろうと言われると「いやじゃあ」と縁側を這って逃げる。おじいちゃんの「いやじゃあ」というセリフが妙に可愛らしかった。CMの影響で大ヒットした。

ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち 参拝編 1999年

あの名作がプレステに参入



参拝家族
「早く出ますように」
「出ますように」
参拝客「出ますように」
「今年ついにドラゴンクエスト7は
プレイステーションから出ます」
神主巫女「出ますように」







任天堂の大人気ソフト『ファイナルファンタジーⅦ』がプレステで発売されて大ヒットになり、ついに任天堂以外のゲーム機で『ドラゴンクエスト』まで参入すると話題になった。プレステの次世代機戦争の勝利を確定づけた記念碑的な作品。日本のプレイステーション用ソフト歴代出荷本数第1位となった。このCMは1999年初頭から流された。

ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち SMAP編 2000年

SMAPが小学生CGキャラで出演



中居「今度のはすごいらしいよ」
木村「7だから。7番目だから」 稲垣「えっなにが」
草彅「3Dなんだって」 木村「やっべーよ、3Dだよ」
香取（股間を抑えて）「なんかこのへんむずむずしない」
中居「するする、このへんな」 稲垣「ねー、なに」
草彅「世界にひとつしかない島から始まって」
木村「ばーか、お前それ以上言うなよ」
香取「そんでそんで」
草彅「んで」 木村（草彅を叩く）「いうなっつーの」
草彅「いってー。なにすんだよ」 稲垣「ねーなになに」
中居「あっやべ先生きたぞ」 先生「静かにしてください」
稲垣（中居に）「ねー、なに」
「ドラゴンクエストⅦエデンの戦士たち8月26日発売」
「人は誰かになれる」







本作のキャラクターデザインの特徴は、頭身が小さくなり、彩色がアナログ調からCG塗りに変更。CM中のSMAPも小学生になったCGで、ゲームのキャラクターに準じているのがポイント。それぞれのキャラの特徴が良く生かされていた。たった一つの島だけしか陸地が存在しないという世界が舞台となっており、草彅が少しネタばらししている。

番付

プレステでも開発された、芸能人やテレビ番組の知名度に便乗したゲーム。しかし、実在する人間や、完成された番組をゲームとして上手く昇華できるかは、ハードの性能だけでなく開発者の技量次第。ここでは残念な仕上がりのままリリースされた“迷作”ゲームを番付にするゾ!

付	東
綱	**蛭子能収の大穴競艇** ●1996年 ●セタ
関	**学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!** ●1995年 ●カプコン
脇	**榎本加奈子のボケ診断ゲーム** ●1999年 ●オラシオン
結	**プロジェクトV6** ●1998年 ●ゼネラル・エンタテイメント
筆頭	**天空のレストラン Hello! Project Ver.** ●2001年 ●メディアファクトリー
二枚目	**稲川淳二 恐怖の屋敷** ●1999年 ●ヴィジット
三枚目	**あいどるプロモーション すずきゆみえ** ●1996年 ●アルュメ
四枚目	**PERFECT PERFORMER -THE YELLOW MONKEY-** ●1999年 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント














痛い仕上がりでゴザル!

プレステ

タレント&テレビ番組迷作ゲー

西	番
 アメリカ横断 **ウルトラクイズ** ●1996年 ●ビクターエンタテインメント	横
 **ナイナイの迷探偵** ●1999年 ●ナムコ	大
 松方弘樹の **ワールドフィッシング** ●1996年 ●BPS	関
 **エコエコアザラク** ●1995年 ●ポリグラム	小
 **激突トマラルク** ●2000年 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント	前頭
 **100万円クイズハンター** ●1998年 ●富士通パソコンシステムズ	前頭
 **クイズミリオネア** ●2001年 ●アイドス・インタラクティブ	前頭
 **パネルクイズアタック25** ●1997年 ●富士通パソコンシステムズ	前頭

ネームバリューで勝負も…

●クソゲーポイント
スーファミ並のしょぼいグラフィック。タイトルになっている蛭子さんがほぼ登場しない。やっつけ仕事か！



東
横綱

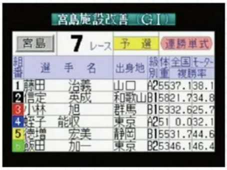
ギャンブル狂・蛭子さんの大穴ゲーム
蛭子能収の大穴競艇











レース画面はいたって地味。にしても、もう少し競艇の醍醐味を味わえるような作りにしてほしかった。

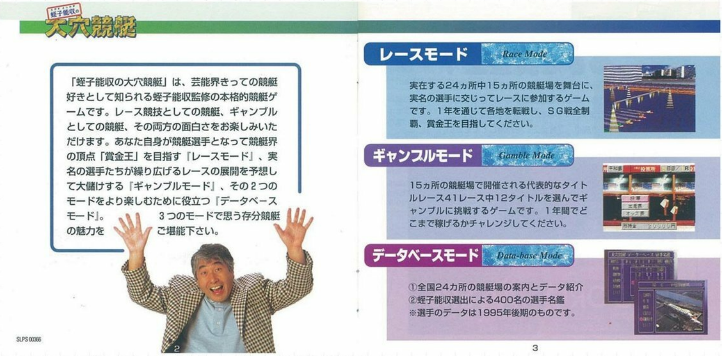
1996年発売
●セタ

賭博で逮捕歴もある勝負師が出した競艇ゲー！

ある時は漫画家、また、ある時はギャンブラー、気が付けば路線バス。そして、「クズ」と称される奇行と、そのユニークなキャラクターでお茶の間の人気者になっている蛭子能収。今年で御年70歳になるが、今から22年前の１９９６年に、蛭子能収の名を冠した競艇ゲームが発売されているのをご存知だろうか。

本作は、「全国モーターボート競走会連合会」公認ということで、今となっては懐かしい顔ぶれのみにはなるが、約４００名もの選手や競艇場のデータを閲覧できる「データベース」と、プレイヤーが競艇選手になって実際にレースに参加する「レースモード」。そして、舟券を買って遊ぶことができる「ギャンブルモード」から構成されている。

一見すると充実の内容に見えるが、このゲームの最大の闇は、蛭子能収の名を冠しているにも関わらず、蛭子さんがほぼ出てこないというところだろう。蛭子さんが登場するのは、パッケージとタイトル画面。そして、各競艇場を説明するシーンだけ。それから、強いて言えば、プレイヤーのデフォルト名が「蛭子能収」



キャラはほとんど変わらないが、今と比べればやはりまだ若い蛭子さん。





テレビや漫画で散々公言していたが、麻雀賭博で逮捕もされているし、本当にギャンブルが好きなようだ。

ということくらいだ。

ゲーム会社から、「蛭子さんで競艇ゲームを出したいんですけど」と問い合わせがあり、カネになるならと安請け合いをして、実際には全然制作に協力しなかった蛭子さんの〝クズ〟な部分を垣間見てしまう。というか、本人はこのゲームの存在すら覚えてなさそうだ……。

さて、肝心の中身だが、プレステ初期の作品ではあるが、ギャンブルモードやデータベースはともかくとして、レースモードはお粗末極まりない。競艇といえば、他のボートとの、衝突スレスレのデッドヒートが魅力のひとつだが、本作では、絶対にぶつからない。それどころか透過して、同化してしまう。さらには、転覆という概念もない。

また、水面の波が気持ち悪く、見続けていると酔ってしまう。ダイナミックに水しぶきを上げることもなく、大人たちが真っ青な雪原で、ソリでレースをしているかのようだ。

それにしても、競艇というニッチなジャンルをゲーム化したこと、蛭子さんを冠にしてゲームを開発しようと考えたと考えると、当時のプレステの勢いがうかがえる。

西 横綱

難易度高過ぎの無理ゲー地獄!

アメリカ横断ウルトラクイズ

1996年発売
●ビクターエンタテイメント



●クソゲーポイント
難しすぎる問題!ボタン連打の体力クイズ!無慈悲のジャンケンクイズ!そこまでしてニューヨークに行きたいかぁ〜!?











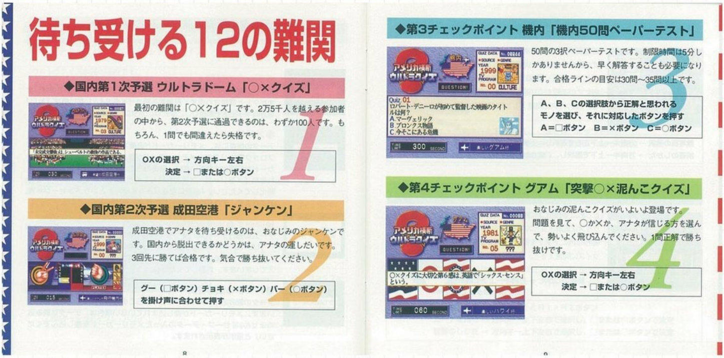
オープニングは番組さながらでクオリティは高い。司会は福留功男アナではなく福澤朗アナに変わっているが、まるでスーファミかと思うような粗いグラフィックが悲しい。

「知力、体力、時の運」その通りでも…あんまりだ!

1977年に日本テレビで初めて放映され、その後毎年1回の特番として、シリーズ終了の92年まで放送された国民的テレビ番組が『アメリカ横断ウルトラクイズ』だ。ちなみに、98年に一度だけ復活を果たしている。

番組のコンセプトは、「知力、体力、時の運」を競うというもので、一般参加者数は、最大で約2万6000人（98年の復活版を除く）を誇った、お化け番組なのである。番組を覚えている読者も多いと思うが、知力を競うクイズだけではなく、ジャンケンなどの運や空中からばら撒かれた問題用紙を拾ってくるという体力も要求される。問題の難易度は第1問の○×クイズから高く、多くの参加者をふるいにかけていく。なので、終盤になると、日本屈指のクイズ名人だけが残り、特に決勝は非常にハイレベルな戦いが繰り広げられる。

プレステ版『アメリカ横断ウルトラクイズ』が発売されたのは、1996年11月。番組終了から4年も経過していたにも関わらず、ゲーム化されたところに、知名度や人気の高さが伺える。


待ち受ける12の難関

◆国内第1次予選 ウルトラドーム「○×クイズ」

最初の難関は「○×クイズ」です。2万5千人を越える参加者の中から、第2次予選に通過できるのは、わずか100人です。もちろん、1問でも間違えたら失格です。

OXの選択 → 方向キー左右
決定 → □または○ボタン

◆国内第2次予選 成田空港「ジャンケン」

成田空港でアナタを待ち受けるのは、おなじみのジャンケンです。国内から脱出できるかどうかは、アナタの運しだいです。3回先に勝てば合格です。気合で勝ち抜いてください。

グー（□ボタン）チョキ（×ボタン）パー（○ボタン）を掛け声に合わせて押す

◆第3チェックポイント 機内「機内50問ペーパーテスト」

50問の3択ペーパーテストです。制限時間は5分しかありませんから、早く解答することも必要になります。合格ラインの目安は30問〜35問以上です。

A、B、Cの選択肢から正解と思われるモノを選び、それに対応したボタンを押す
A＝□ボタン　B＝×ボタン　C＝○ボタン

◆第4チェックポイント グアム「突撃○×泥んこクイズ」

おなじみの泥んこクイズがいよいよ登場です。問題を見て、○か×か、アナタが信じる方を選んで、勢いよく飛び込んでください。1問正解で勝ち抜けです。

OXの選択 → 方向キー左右
決定 → □または○ボタン

テレビ番組のファンなら、忠実の再現度がうれしくなる「12の難関」だ。




●キャラクターの登録

このコーナーでは、自分のキャラクターを選んで、名前とともに登録します。キャラクターリストが表示されますので、1番の人から順に自分のキャラクターを、方向キーで選んで、□または○ボタンで決定してください。

キャラクターを選んだら、名前登録ウインドウが表示されますから、方向キーと□または○ボタンで、一文字ずつ入力して、終わったら を選んでください。
全員が登録を終えたら、いよいよゲームのスタートです。

第1ラウンド ウルトラドーム「○×クイズ」

第1ラウンドは、○×クイズの正解数を競います。出題数は全部で20問です。問題が表示されたら、○（L1・L2ボタン）か×（R1・R2ボタン）を押してください。ボタンは一度しか押せないので気をつけてください。全員が解答したら、正解が表示されます。間違えた人は、次の問題が一回休みになります。

O → L1・L2ボタン　× → R1・R2ボタン

第2ラウンド ハワイ「観光客、この人を探せクイズ」

画面に24人の観光客の顔が表示されます。その左にルーレット式に観光客の顔が一人表示されるので、同じ顔を24人の中から選んでください。同じ顔を見つけた人は、その顔の位置を覚えてから、□または○ボタンを押して解答権を獲得して、見つけた顔があった位置にカーソルを動かし、決定してください。正解すると3択クイズに挑戦できます。この過程をくり返し、3択問題を3問正解すれば勝ち抜けです。最下位が確定した時点で終了します。

顔写真の選択 → 方向キー上下左右で選択し、□または○ボタンで決定
解答のしかた → 方向キー上下で選択し、□または○ボタンで決定

キャラクターのデザインは正直かなり適当な感じ……。ロボットや埴輪、お化けって……。

さて、問題の本作だが、とにかく難易度が異常なまでに高いのだ。全部で6つのモードで楽しむことができるが、「CHALLENGE THE ULTRA QUIZ」がいちばん本物の番組に近い。約1万問の問題が収録されていて、出題は福澤朗アナにバトンタッチしてからの第15回・16回大会のものが多い。

問題はとにかく難しく、国内第1次予選の○×クイズですら例外ではない。番組同様に1問でも間違えたら失格。9問連続で正解するのは至難の業であり、大抵の人はここで詰む。その後は、ちゃんとジャンケンもあるが、これこそ本当に運頼みなので、どうにもこうにも攻略法がなく詰む。ここまで忠実に再現しなくてもいいじゃないかとも思うほど。

また、「体力」という面では、ボタンを連打して解答用紙を拾ってきて回答するというものも再現されている。しかし、NPCがいるわけでもなく、孤独に走っては答えるのを繰り返す。また、「ハズレ」が意味なく用意されているので、引くと事切れそうになる。

とにかく、番組を忠実に再現しすぎた本作。これが簡単に解けるようなら、本物の番組でも決勝までいけるんじゃないかと思う。



●クソゲーポイント
ゲームバランスが崩壊した典型的なクソゲー。子どもでも進められる稚拙なメインストーリーと大人でも大苦戦のミニゲームの数々。

東

大関

子どもも大人も苦戦する謎の激ムズゲーム
学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!

1995年発売
●カプコン











全編に渡ってアニメ版を忠実に再現してはいる。子ども向けなのでやんわりとしたホラー要素もあるが、４つのボタンをタイミング良く使うのが非常にむずかしい。

誰もが勘違いするもトイレの花子さんではない！

１９９４年からフジテレビ『ポンキッキーズ』内で放送された同名テレビアニメのゲーム版が本作だ。元ネタとなったのは、有名な都市伝説の「トイレの花子さん」だが、本作をプレイするにあたっては、アニメ準拠の「花子さん」のキャラクターで、別人であることを理解しなくてはいけない。本作の花子さんは、闇の世界の住人で、粗大ゴミ置き場の公衆電話から呼び出すことができる。人間に危害を加える妖怪や幽霊などを退治してくれる、簡単に言えば女の子版の『ゲゲゲの鬼太郎』のような存在だ。

大前提として、本作は『ポンキッキーズ』を観ているような子ども向けの作品である。おそらく、製作者は子どもたちが家族と一緒にプレイするのを想定してつくっているのだろう。とにかく、アドベンチャーパートは引くほど簡単でゲーム性は皆無である。ゲームオーバーになる要素はほぼなく、ストーリーの分岐なども発生しない。用意された一本道に沿って進めていく。工夫がないと言えばそれまでだし、ゲーム形式で楽しむアニメ・絵本と考えれば、無理やり納得すること



ショートアニメとして放映されていた『トイレの花子さん』とキャラクターデザインは変わっていない。





子供にはなかなか刺激的なホラーシーン。夜一人で眠れなくなったという子もいただろう。

もできるのだが……。

プレイヤーは夜の学校という定番のホラースポットを探検することになるのだが、拍子抜けなのは、幽霊がほぼ出てこないこと。音楽室や理科室の恐怖や、本家の「花子さん」が登場することもない。敵キャラが登場するが、女鬼太郎である花子さんに一蹴されていく。

そういうわけで、子ども向けの簡単なゲームだと思って進めていくと、所々にミニゲームが出現する。どうせお遊戯レベルのものだろうと思っていると、どう考えても大人でも難しいハイレベルな設定になっていて絶句するのだ。きっと、全国のお母さんたちは大苦戦したに違いない。まして、子どもたちでは絶対に攻略することができないだろう。人生とは、思わぬところで壁にぶつかるものだと、子どもたちに教えているつもりなのだろうか。

前述のように、ストーリーの分岐がないので、一度クリアしてしまうとそれでおしまい。でも、子どもとは、何度も同じことをしたがるもの。きっと「ママ、またゲームの花子さんやって！」と何度もせがまれたお母さんがたくさんいたに違いない。これもまた、なかなかの無間地獄である。

西

大関

若き日のナイナイがゲームでスベる！
ナイナイの迷探偵

1999年発売
●ナムコ



●クソゲーポイント
シリアスで思いがけない展開という前作『さんまの名探偵』の良かったところを全てなくした迷作！











ミステリー調で表現されているが、ほとんど推理要素はない。推理そっちのけで射的をやらされるミニゲームも。キャラはポリゴンでうまく表現されていてまあまあ似ている。

世界初のツッコミゲーは『さんまの名探偵』に及ばず

看板番組である『めちゃめちゃイケてるッ！』の放送終了が電撃発表されたお笑いコンビ・ナインティナイン。岡村隆史の長期休養や、めちゃイケの視聴率低迷で苦戦する昨今だが、若き日はとんねるずやウッチャンナンチャン、ダウンタウンの次代を担う、「次世代芸人」として吉本興業イチオシの存在だった。

２０１２年には『はねるのトびら』が終了し、ピースや平成ノブシコブシがメインだった『ピカルの定理』もあっけなく終わった。ダウンタウンのような才能ある若手芸人をテレビが育てるのが難しい世の中になったということか。

本作は、若手芸人有望株としてナイナイが飛ぶ鳥を落とす勢いだった１９９９年に発売された。

ゲーム内で、矢部浩之が『さんまの名探偵』にあこがれて、探偵家業を開始するように、『さんまの名探偵』を大いに意識した作品である。どちらも、主役以外に吉本芸人が多数実名で登場するなど豪華仕様になっている。ここからも、ナイナイを次世代の明石家さんまにという、熱い思いが伝わってくる。



今もテレビで活躍する人気芸人たちが大挙して登場する。一見、非常に面白そうだ。





大平サブローや西川のりおといった大御所まで登場。吉本興業の気合いのほどが知れる。

ただ、『さんまの名探偵』は、タレントゲーのなかでもまとまりが良く、良作と評されることが多いのに、本作はミステリー要素が薄れ、内容はかなりお粗末。正直言って、酷いレベルだ。

シリアスな雰囲気も本作では消えてしまっており、やはり、希代のコメディアンであるさんまとナイナイでは、格が違う。好評だったシリアス要素を捨ててまで、お笑い要素を強くしたものの、肝心のギャグはお寒い。吉本芸人が多数登場するが、そのギャグには「間」も「ニュアンス」もないのだから、ウケるはずがない。

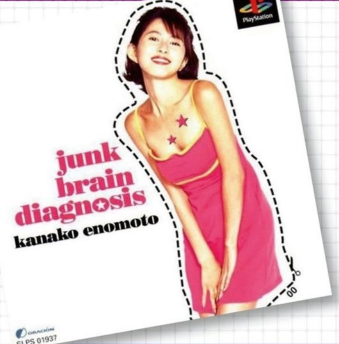
極めつけは、しょうもないミニゲームの数々で、内容は薄く新鮮味がない。『さんまの名探偵』の良いところを全部なくしたうえで、お寒いギャグ要素を盛り込みまくった結果、クソゲーが誕生したというわけだ。

また、「世界初のツッコミゲー」というふれこみだが、単純にコメントのタイミングをプレイヤーが操作できるというだけのもので、目玉にするほどではなかった。いっそのこと、『さんまの名探偵』の焼き直しで良いから、急展開のあるストーリーと意外性のあるオチで楽しませて欲しかった。

東
関脇

マジかギャグか…ギリギリすぎる異色作！
榎本加奈子のボケ診断ゲーム

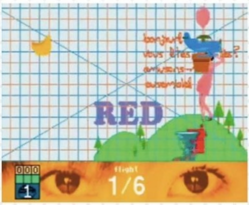
1999年発売
●オラシオン



●クソゲーポイント
キュートなパッケージから、プレイヤーの天然ボケ度を診断するゲームかと思いきや、リアルに認知症を診断する意図不明のゲーム。









このタイトル画面を見て、まさか「認知症」かどうかを判定するゲームだとは誰も思うまい。ミニゲームのデザインは実に奇抜で、誰に向けて何のためにつくったゲームなのか知りたい……。

天然ボケ度を調べるゲームと思いきや……

クソゲーと言っても色々な種類のものがある。難易度が高すぎて攻略が難しいゲームは、漫画で例えるなら『ドラゴンボール』的な、強さの度を越えた敵が現れたようなものだ。それでも、バグによる破綻でもないかぎり、何度も練習したり、リセットを繰り返せば突破できる可能性がある。しかし、本作は、そういった類のクソゲーではない。

そう、例えるなら『ジョジョの奇妙な冒険』のような、新手のスタンド使いが出現したときのように、そもそも今現在自分がどんな能力を持った、誰と戦っているのかさえ分からない……そんな奇妙なゲームがこの『榎本加奈子のボケ診断ゲーム』なのである。

まず、タイトルから言って、恋愛モノや天然ボケ度を測る心理テストを連想するかもしれない。実際、プレイしても、若き日の榎本加奈子がお茶目に振る舞いながら登場するので、そういう風に見える。しかし、これは、ミニゲームを解くことによって、天然ボケではなく認知症かどうかを判断するゲームなのだ。ね、なんか怖いよね……？

●クソゲーポイント

釣りが大好きな松方弘樹のこだわりなのか、海釣りの難易度が高く、なかなか当たりが来ないリアル過ぎる釣りゲーム。



西 関脇

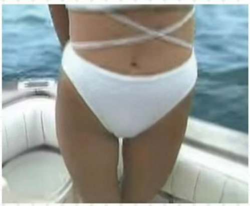
松方弘樹ワールドフィッシング

松方弘樹が世界を釣る！ と思ったら全然釣れないんですけどー!!

1996年発売
●ビーピーエス









プレステにしては珍しくセクシー要素もある。小学生でも高学年くらいならきっと悟ったに違いない。この二人はデキていると！

水着のお姉ちゃんを従えて気分はプレイボーイ松方弘樹

２０１７年1月に他界した俳優の松方弘樹さん。若い時は二枚目俳優として銀幕で活躍し、アラフォー世代にとっては、『元気が出るテレビ』でいつも笑ってるおじさんとして親しまれ、不倫問題でもワイドショーを賑わせまくった芸能界屈指のプレイボーイである。梅宮辰夫と共に豪快にカジキマグロを釣る姿は今でも国民の胸に刻まれていることだろう。

　ゲームはいきなり、船上の松方さんが登場する実写ムービーから始まる。グラサンがなんともかっこいい。その後、アシスタントのお姉ちゃんが登場するも、うれしい水着姿。いかにも松方さんが好きそうな、胸は大きく頭が軽そうな美人である。

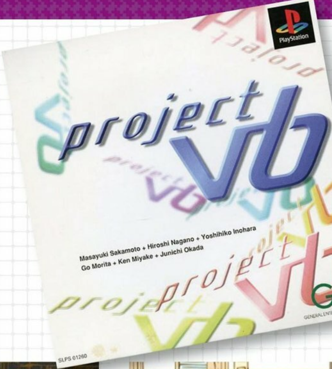
　本作では、ルアーを使用したバス釣りと海でのトローリングが楽しめる。バス釣りから挑戦すると、これは単純作業の繰り返しですぐ飽きてしまう。やはり、カジキを狙って海に出るかとトローリングモードに挑戦すると、今度は、釣りをリアルに再現した結果なのか、全く釣れない。いや、ホントに釣れない。メインはあくまでお姉ちゃんなのか。

東

小結

初々しさがこそばゆい育成シミュレーション
プロジェクトV6

1996年発売
●ゼネラル・エンタテイメント



●クソゲーポイント
こちらが見ていて恥ずかしくなるようなV6の大根芝居！　結成3年目の初々しい姿がココに！









まだ結成間もない初々しいV6の姿が観られる。しかし、全員の芝居がもれなく痛い。特に三宅くんの大根っぷりは半端ない。

新人マネージャーとしてキミは誰と仲良くなる？

いまから約20年前の１９９８年に発売されたジャニーズのアイドルグループ「V６」を育成するゲーム。最年少の岡田くんが17歳、最年長の坂本くんが27歳のときに発売された、彼らの初々しさが眩しいゲームだ。

プレイヤーはV６担当の新人マネージャーになって、彼らを育成していく。プレイヤーは女性という設定で、恋愛要素は皆無だが、上手にお気に入りメンバーをえこひいきして親密になっていくと、特別なエンディングを観ることができる。冷静に育成ゲームとして考えると、そんなに悪くはないし、V６のファンならなかなか充実の内容といったところだろう。

ただし、本作が発売されたのはV６が結成されてまだ3年目のこと。まだアイドルとしてのキャリアが浅く、度々挿入される実写ムービーで登場するメンバーの演技はこっちが観ていて恥ずかしくなる。なんともこそばゆい！　このあと、連ドラで主演を張りまくる岡田くんですら、直視できない迷演技を見せている。

ちなみに、開発にあたって、井ノ原快彦が企画会議に30分だけ参加したとか……。

西 小結

エコエコアザラク

吉野公佳主演のホラー映画をゲーム化！

1995年発売
●ポリグラム

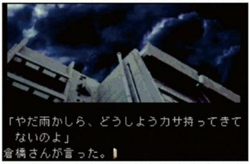
●クソゲーポイント
上質なサウンドノベルを期待するものの、分岐もクソもない一本道の「映画の焼き直しゲー」。











オープニング映像が終わると一気にスーファミクオリティの世界へ……。スリリングな分岐もなく、ただ一本道の物語が進んでいく。

吉野公佳ファンが買ってくれたらそれで良い？

1995年に公開された吉野公佳主演の劇場版『エコエコアザラク-WIZARD OF DARKNESS-』のゲーム版が本作だ。当時は、宮沢りえ、観月ありさ、牧瀬里穂の通称3Mから派生した若手女優ブームで、吉野公佳もその一角を担う存在だった。ちなみに、この映画は菅野美穂も出演している。思えば、二人共ヌードになったものの、菅野美穂は人気を維持したまま堺雅人と結婚し幸せそう。一方、同じ裸でもMUTEKIでAV出演した吉野公佳はどうしてこうなってしまったのか。運命とは残酷なものである。

さて、本作は、完全に当時の吉野公佳人気にあやかった作品である。ゲーム会社の「吉野公佳を出しとけばファンがジャケ買いするっしょ」という意図が見える。一応、『トワイライトシンドローム』的なアドベンチャーゲームではあるが、特に分岐があるわけでもなく、映画の実写ムービー以外は、見どころがまるでない。「学校から脱出する」という定番のホラー要素があり、魅力的な主人公までいるのに、なんとかならなかったのか。

東 前頭 筆頭

ハロプロの力も及ばず……のボードゲーム
天空のレストラン Hello! Project Ver.

2001年発売
●メディアファクトリー



●クソゲーポイント
そもそもボードゲームとして全くおもしろくない。一度失敗しているゲームにモーニング娘。の名前を乗っけてなんとかしようとした駄作。









似顔絵はゴマキこそ気合いを入れて描かれているが、他はよほどのファンじゃない限り誰が誰だか分からない。BGMにハロプロの楽曲が使われるなどのサービスはあり。

ゴマキですら流行らせられなかった退屈・理不尽なゲーム

そもそも『天空のレストラン』は2000年にメディアファクトリーが発売した、料理を題材にした新感覚のボードゲームである。プレイヤーは、サイコロを振ってすごろくを進んでいき、食材を手に入れシェフに調理してもらうというもの。おそらく『人生ゲーム』や『桃鉄』の柳の下のドジョウを狙ったのだろうが、ヒットしなかった。

この手のゲームの場合、対CPUと遊ぶことになるのだが、これが異常なまでの強さである。ボードゲームは運の要素も大切なので、CPUと言えどもある程度はフェアに戦ってくれないと面白味がないのだが、とにかく全てがCPU有利に進んでいくのだ。サイコロの目から始まり、バトル時なども理不尽なほど引きが良く、まるでCPUを接待しているかのような気持ちになる。

そういう背景もあり、全く売れなかった『天空のレストラン』だが、後藤真希が加入して国民的アイドルグループに成長したモーニング娘。を使ってなんとかしようとしたが、クソゲーを売るのはさすがに無理だった。

西
前頭
筆頭

世界を股にかけるラルクアンシェルの黒歴史!?
激突トマラルク TOMARUNNER VS L'Arc~en~Ciel

2000年発売
●ソニー・コンピュータエンタテインメント

●クソゲーポイント
ゲーム云々よりも、人気を得て調子に乗っていた時代のラルクが見て取れる。脱ヴィジュアル系のイメージ戦略に奮闘!?











メンバーはポリゴンキャラで登場するが、結構似てる。妖艶な美少年イメージで売れたハイドだがゲームではなりふりかまわず全力疾走。

若かった頃のラルクの「副業」的ミニゲーム集

1990年代に巻き起こった空前のヴィジュアル系ブーム。特に1998年は、NHK紅白歌合戦で、GLAY、ラルクアンシェル、LUNA SEAが一堂に会するという象徴的な年になった。円熟期を迎える前のラルクは、メンバーの逮捕・脱退騒動があったり、NHK『ポップジャム』で「ヴィジュアル系バンド」と紹介されたことに腹を立て、騒動を起こしたりと粗っぽさもあった。

1999年発売の『激走トマランナー』を気に入ったらしく、ラルク版ということでメンバーが企画に参加。作中では、メンバーがポリゴンキャラとなって登場する。また、キャラクターボイスも本人たちによるものなので、今となっては貴重だ。

ミニゲーム自体の完成度は『激走トマランナー』から継承したもので、概ね楽しめる。人気絶頂のラルクが自分たちのダークなイメージをぶっ壊して手を出した本作は、その後、ラルクのワールドツアーで原点回帰するまで続くラルク迷走の分岐点だったのかもしれない。

東
前頭
二枚目

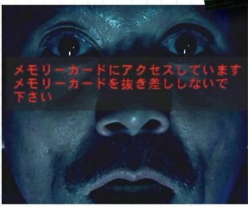
稲川淳二 恐怖の屋敷

ただただ怪談を聞かされるのみのゲーム!

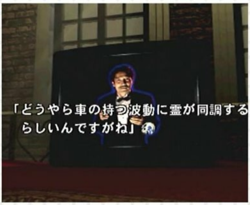
1999年発売
●ヴィジット



●クソゲーポイント
サウンドノベルと思って期待してプレイしたら、実はただの怪談集。「ゲームをやめる」を選ぶとゲームオーバーになる恐怖。









たびたび挿入される稲川淳二のドアップ。怪談なのに思わず笑ってしまう。静止画で音声のみだと、非常に聞き取りづらいところも……。

要するにコレは……プレステで再生できるDVDだ

DVDがプレステで再生できるようになったのは「2」からである。今や覚えている人の方が少ないだろうが、初代プレステの時代は、まだDVDが普及していなかった代わりにビデオCDなるものが存在した。

本作は、『かまいたちの夜』『トワイライトシンドローム』などのホラー系サウンドノベルやアドベンチャーが人気を博していた1999年に発売された。プレステ用ゲームなのだから、サウンドノベルだろうと思って買うと、ところがどっこい痛い目に遭う。

プレイを開始すると、稲川淳二が怪談を語り始める。フルムービーでキャプションなどはないので、聞き取れないところも多々ある。全部で19の怪談が収録されているのだが、なかにはテキスト形式になっていて、ただただ読み進めるというものも。選択肢や、ストーリーの分岐などは一切なく、ただただ怪談を聴くのみ。ひとつの章が終わるとゲームを続けるかどうか聞かれて、「やめる」を選ぶとゲームオーバー。ちょっとしたホラーである。

西
前頭
二枚目

100万円クイズハンター

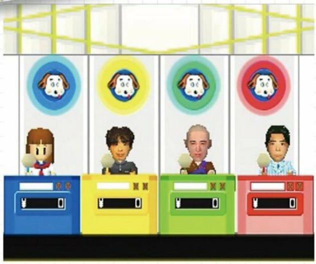
柳生博の名司会が復活も、なんか怖い！

1998年発売
●富士通パソコンシステムズ



●クソゲーポイント
懐かしの人気クイズ番組だが、フルポリゴンなので人物、セット共に再現度は低い。ただのクイズゲームだ。









技術的な限界からか殺風景なのが実に惜しい。それにしても、自社のゲームでCMをぶっこんでくる富士通パソコンシステムズの商魂はスゴい！

今は衆議院議員の丸川珠代も出ている!!

1981年から1993年までテレビ朝日で放送されていた『100万円クイズハンター』。放送は週5日の帯だったという、今ではなかなか考えられないお化け番組である。柳生博の軽妙な名司会で懐かしい読者も多いだろう。

本作は、番組終了から5年も経過した98年に発売された。『アメリカ横断ウルトラクイズ』もそうだが、発売後数年経ってなお、ゲーム化の企画が通るとは、それだけ人気のある番組だったということだ。

プレイヤーがこのゲームに求めるものは当時の懐かしさもあったはずだが、まずゲーム自体がフルポリゴンであり、司会の柳生博がとにかく怖い。番組では問題読みは中村真子がアシスタントを務めていたが、権利の問題なのか、本作中では当時テレビ朝日のアナウンサーだった現・衆議院議員の丸川珠代に代わっている。今となっては丸川のほうが貴重だ。一応、ハンターチャンスなど懐かしし要素はあるものの、肝心の番組セットは非常に再現度が低く、手抜き感がハンパない。

東
前頭
三枚目

脱サラしてアイドル育成という男のロマン！
あいどるプロモーション～すずきゆみえ～

1996年発売
●アルュメ



●クソゲーポイント
最終的にはまったく定着しなかった、初代プレステが挑んだ「実写ゲーム」というカテゴリー。その象徴的なタレントゲー。









実写がふんだんに盛り込まれている本作。すずきゆみえは、かわいいと言えばかわいいのだが……。この微妙な感じは確かにリアル。

妙にリアルな設定多数 アイドルの給料は15万!?

スーファミから大容量のプレステに時代が変わると数多く出現したのが「実写ゲーム」である。これまでは不可能だった実写ムービーを挿入したゲームは、特にタレントゲームで多く採用されてきたが、どれも不発に終わった。本作も例外ではない。

プレイヤーは、アイドル育成を夢見て脱サラしたという設定。サラリーマン時代に貯めたらしい初期の資金は７５０万円。アイドルを育成しつつ、代理店を接待したり、カメラマンと会ったりして仕事の突破口を開いていくのだが、ひとつのイベントごとに数万円という妙にリアルな金額がかかる。せっせと貯めたお金を消費していくことになるが、資金が０円になると、ゲームオーバーではなく「破産」と表示されるのが悲しい。

アイドル「すずきゆみえ」を育成するなかで、スケジュール管理などとともに、給料の支払いもする。しかし、その額は月額15万円。うーん、これまた生々しい。

情熱を掛けて育てるのは良いが、彼女の心労が溜まると失踪するといった笑えない結末も。

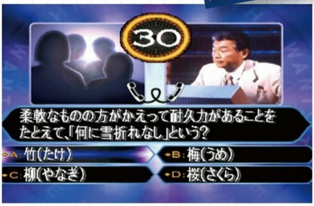
西 前頭 三枚目

世界中で一斉を風靡した人気番組をゲーム化！
クイズ$ミリオネア

2001年発売
●アイドス



●クソゲーポイント
テレビ番組の再現度は高いが、とにかく単調で辛い。ひたすらクイズを解きまくるのみ……。









本物の番組さながらの再現度だが、このゲームは、それ以上でもそれ以下でもないのが惜しい。テレフォンでは、謎の知り合いが数パターン出てくるが、頼りにならない。

みのもんたに叫びたくなる「うるせー!!!」と！

フジテレビで放送されていた人気テレビ番組『クイズ$ミリオネア』のゲーム化作品。本作では、テレビ番組で回答者が見つめていたモニター部分のみを再現しているので、そもそもゲーム制作のハードルはそれほど高くなかっただろう。プレイしてみると、最初のうちは、みのもんたのボイスやBGMなど再現度の高さに軽く感動する。

「ライフライン」と呼ばれる、オーディエンスや50：50、テレフォンなども搭載されているが、後半の問題でのオーディエンスの信頼度は引くほど低い。

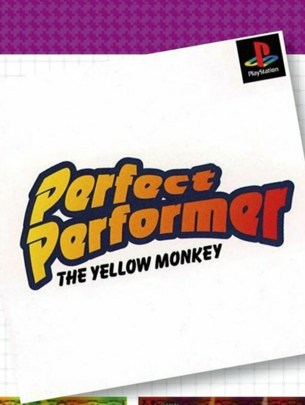
ただ、ゲームの性質上、ひたすら問題を解くのみなので、だんだんと単調さが浮き彫りになってくる。また、考えているときに、煽ってくるみのさんのセリフもパターンが限定されているので、何度も聞いたセリフが出てくるため、次第にウザくなってくる。正直、「うるせぇ!!!」と叫びたくなる。

そして、途中で気がつくのだ。「クイズ番組は、自分が回答しているからではなく、人が回答しているのを観ているから面白いのだ」と……。

東
前頭
四枚目

イエモンも音ゲーブームに乗っかった!
PERFECT PERFORMER
-THE YELLOW MONKEY-

1999年発売
●ソニー・コンピュータエンタテインメント



●クソゲーポイント
イエモンの名を冠して音ゲーブームに乗っかっただけという安直なゲームだ。









1999年は、音ゲーだけではなく、J-ROCKと呼ばれるバンドブームも到来し、イエモンは人気絶頂だった。

タイミング命なのに オーディエンスの声援が邪魔

『BEATMANIA』が、ゲームセンターから音ゲーブームの火付け役となり、プレステでも、『パラッパラッパー』や『ウンジャマ・ラミー』などがヒット。音ゲーカテゴリーを確立させていった。現在でも、老若男女問わず『太鼓の達人』が支持されていることを思えば、当時の音ゲーブームには今に続く価値があったと言っていいだろう。

そんな音ゲーブーム黎明期に発売されたのが、本作である。かっこいい名前が付いているが、要するにイエモンが題材の音ゲーである。「楽園」や「LOVE LOVE SHOW」などイエモンの曲が6曲収録されているのだが、もう少し曲数を増やすことはできなかったものか。また、一曲丸々プレイすることになるので、一回が結構な長丁場になってしまうから、サクサク感はあまりない。

ライブ会場を舞台にしていて、オーディエンスの歓声が変な間で入ってくるところに詰めの甘さを感じてしまう。また、メジャーな音ゲーと比べてタイミングが取りづらいのは、イエモンなりのこだわり!?

西
前頭
四枚目

パネルクイズ アタック25

アタックチャンスが鬼畜の難易度！

1997年発売
●富士通パソコンシステムズ

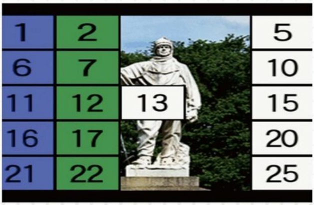


●クソゲーポイント
現在まで続く人気クイズ番組『アタック25』だが、ゲーム版も本物さながらの難易度でどうにもならない。









CGのゲーム画面に実写が盛り込まれると、途端にシュールになってちょっと不気味な感じがするのは何故だろう。

本物を追求した結果 並でない難問が続出！

1975年から現在まで放送されている長寿番組『パネルクイズ アタック25』。同番組の名物司会者といえば、2011年に亡くなった故・児玉清さんだ。本作では、生前の児玉清さんのボイスでクイズが楽しめる。ボイスサンプルを再生しているだけなのだが、小気味よくできていて、さすがは児玉清さんだ。

『アタック25』と言えば、一般参加者が高度なクイズに答える、本格派なところが魅力だが、本作では、それが完全再現されている。

もちろん、一般知識でも分かる問題は出てくるのだが、それらは確率的に5問中1問というところ。なかなか答えられずやきもきするのは本物さながらだが、ゲームとしての爽快感はかなり希薄。

ただ、クイズの収録数は多く、出題済みの問題をメモリーカードに保存できるので、出題済みのクイズの優先度が下がるようになっているあたり、なかなかのこだわりを感じる。

児玉清さんの名調子が永久保存されているゲームということで、貴重なゲームではある。

アイデア勝負!? 迷走!?

PlayStationを彩った周辺機器

32bit時代の「次世代機競争」に勝利し、メインストリームの座を射止めた初代プレイステーション。1億台を売り上げたプレステでは、さまざまな周辺機器も開発されたが、ときには迷走することもあったようで……。

PlayStation用メモリーカード



ソニー・コンピュータエンタテインメント　1994年

ラベルを貼って管理

15ブロック分のゲームデータを保存することができる、初代プレステ用のメモリーカード。1枚では足りず、2枚3枚と買い足す人が多かったが、後にHORIなどから廉価な互換品が発売されると、売れ筋はそちらに移った。

Vピック

ソニー・コンピュータエンタテインメント

1995年



あらゆるものがギターになる

『ストールンソング』に同梱されていた、ソニー純正の変わり種コントローラ。利き手にこの「Vピック」を持てば、テニスのラケットやティッシュの箱などをギターに見立ててリズムゲームを遊べる。アイデア商品だ。

マルチタップ

ソニー・コンピュータエンタテインメント

1995年

最大8人の同時プレイが可能に

定番ともいえる周辺機器のマルチタップは当然プレステにも存在した。メモリーカードスロットも人数分増設できるが、5枚ものメモリーカードを同時に使うことはなかった。本品2つを使えば最大8人の同時プレイも可能に。



Pocket Station

ソニー・コンピュータエンタテインメント

1999 年



32ドット四方の超小型ゲーム機

プレステ本体と連携し、持ち歩いて本編に付属するミニゲームを遊ぶことができた。『ＦＦ』効果でバカ売れし一時期は品薄に。もっとも、ゲームボーイよりも『たまごっち』に近い性能で、遊べるゲームは限られていた。

電車でGO!専用コントローラ

タイトー

1997 年

ひときわ目を引く「専用コン」

鉄道運転シミュレータ『電車で GO!』シリーズの専用コントローラ。ブレーキレバーとマスター・コントローラーが配置され、「ミニチュアの運転席」といった趣きになっている。新品からはプラスチックの、いかにも玩具という匂いがした。





ついつい身体も傾けてしまう

レースゲーム『リッジレーサー』などで利用できた、「ねじる」操作が斬新なコントローラ。このネジコンで空戦ゲーム『エースコンバット』を遊んでいると、手だけでなく、ついつい肩や首も動かしてしまうと話題に。

ネジコン

ナムコ　1995年

ジョグコン

ナムコ　1998年



アナログ感覚のジョグダイヤル

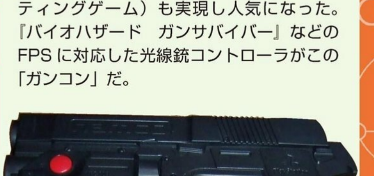
両手の親指が届く位置にジョグダイヤルを配置したコントローラ。対応タイトルはあまり多くなかったものの、ゲーム内容に応じてダイヤルが反応するというのが特徴で、独特の感覚でレースゲームを遊ぶことができた。

ガンコン

ナムコ　1997年

各種FPSに対応し人気

画面の描画性能が上がったプレステ時代には、リアルなFPS（一人称視点のガンシューティングゲーム）も実現し人気になった。『バイオハザード　ガンサバイバー』などのFPSに対応した光線銃コントローラがこの「ガンコン」だ。



ギターフリークス専用コントローラ

コナミ　1999年



ギタリスト気分が手軽に味わえた

『ギターフリークス』の専用コントローラ。『ビートマニア』シリーズの専用コンのなかでも派手な見た目で、「楽器」感が強かった。後のプレステ2では、さらに大掛かりな『ドラムマニア』用ドラムセットも発売されている。

わいわい雀荘コントローラ

HORI　2000年



友だちとの対局がついに実現

麻雀ゲームはファミコン時代から遊ばれているが､画面を共有するという据置機の性質上､対人戦は不可能だった。ついにその問題を解決したのが､本品を最大４つ接続して遊ぶ『わいわい雀荘』だが、普及はしなかった。

わいわいトランプコントローラ

HORI　2000年

手札を隠すには個別画面が必須

液晶画面付きのコントローラ。プレステに接続し、ソフト『わいわいトランプ大戦』を起動することで、最大４人でトランプを遊ぶことができる。多数必要になるということもあり、簡易な設計により安価な製品となっていた。



バトンコントローラ

グローバル・A・エンタテインメント　2000年



史上初の指揮棒型コントローラ

クラシックの指揮者を体験できる『ザ・マエストロムジーク』の専用コントローラは、まさに指揮棒。初代プレステの隠れた名作として一部で有名な同作を臨場感たっぷりで遊びたいなら必須だが、他に用途はまったくない。

ハイパーブラスター

コナミ　1995年



プレステ用の「光線銃」

画面を狙い撃つ拳銃型のコントローラだが、その性質上、ブラウン管テレビでしか遊べない。ちなみにコナミの『サイレントヒル』では、2Pコントローラとして本品を接続すると、特別なアイテムを持った状態でゲームを始められた。

ボリュームコントローラ

ナムコ　1996年

ファミコン時代を彷彿とさせる

古めかしいデザインで発売された「ボリュームコントローラ」。レトロゲームに分類される旧作を集めた『ナムコミュージアム』のために作られたという、現在から見るとダブルで懐かしくなる周辺機器である。



PSone専用LCDモニター

ソニー・コンピュータエンタテインメント

2001年



※画面は「PSone」本体を含む

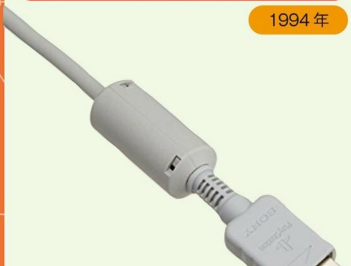
「夢のプレステ」と思いきや……

PSoneに別売の専用モニターを接続すると、さながらノートパソコンのような外観に。外出先でプレステの高性能ゲームが遊べるという大きな期待を抱かせたポータブルのLCDモニターだが、実際には電源の問題があり、「いつでもどこでも3Dゲーム」とはいかなかった。

対戦ケーブル

ソニー・コンピュータエンタテインメント

1994年



「2画面対戦」はやはり困難だった

2台のテレビと2台のプレステ本体で対戦が可能になるという、実現難易度の高い超キワモノ。ごくわずかなソフトのみが対応。プレステマニアに尋ねても、「2画面対戦」を遊んだという経験のある強者はめったに見当たらない。

マウスセット

ソニー・コンピュータエンタテインメント

1994年

当時らしいボール式マウス

スクロールホイールのない、2ボタンのボール式マウス。シミュレーションゲームなどを遊ぶ際に真価を発揮した。マウスのボールは定期的に清掃する必要がある。後に、ケーブル長が2メートルに延長されたものも発売された。



番付

開発が容易になった3Dポリゴン技術は、特に格ゲーにおいて取り入れられた。しかし肝心の技術力が追いつかず、ひどいグラフィックや、ゲームバランスがおかしいまま発売されたゲームも多数。プレステが生んだ“あだ花”とも言うべきダメポリゴン格ゲーを紹介していこう!

付	東
綱	**FIST** ●1996年 ●イマジニア
関	**ドラゴンボール FINAL BOUT** ●1997年 ●バンダイ
脇	**バーチャル飛龍の拳** ●1997年 ●カルチャーブレーン
結	**HEAVEN'S GATE** ●1996年 ●アトラス
筆頭	**アームド・ファイター** ●1999年 ●バンプレスト
二枚目	**スターグラディエイター** ●1996年 ●カプコン
三枚目	**TOBAL NO.1** ●1996年 ●スクウェア
四枚目	**ブシドーブレード** ●1997年 ●スクウェア

















あまりにお粗末すぎ!?

プレステ

ダメポリゴン3D格闘ゲーム

西	番
 修羅の門 ●1998年 ●講談社	横綱
 覚悟のススメ ●1997年 ●トミー	大関
 水木しげるの妖怪武闘伝 ●1997年 ●KSS	関脇
 スラムドラゴン ●1996年 ●ジャレコ	小結
 ファイティングアイズ ●1998年 ●ポニーキャニオン	前頭
 ウルトラマン Fighting Evolution ●1998年 ●バンプレスト	前頭
 サムライスピリッツ新章 〜剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃〜 ●1999年 ●SNK	前頭
 闘神伝 ●1995年 ●タカラ	前頭

リリースするには

東 横綱

FIST

ダンボール系美少女には萌えられない!!

1996年発売
●イマジニア



●クソゲーポイント
２Ｄグラフィックとポリゴンキャラのギャップの酷さ、格闘ゲームとしての完成度の低さ、全てにおいて比類なきクソさである。











とにかくこの崩れた3D化キャラを見てほしい。こうなるくらいなら2D格闘ゲームのまま、キャラの可愛さを堪能させてほしかった。

これは悪い夢なのか!? 美少女キャラが台無し!

　スーパーファミコンでリリースされた『制服伝説プリティ・ファイター』という、使用キャラが全員美少女の２Ｄ格闘ゲームがあった。ネーミングセンスにダサとゲスさを兼ね備えた上で美少女を売りにしたゲームということで、遊ぶ前から見えている地雷としてユーザーに認識されていたゲームである。格闘ゲーム部分のバランスもお世辞にも良いとは言えず、いかに相手より先にハメるかが勝負という、格ゲーとしては熱いのか破綻していたのかよくわからないバランスの上に成り立っていた。そんな伝説の格闘ゲームの続編が３Ｄポリゴンになって帰ってきたのだ。それがこの『ＦＩＳＴ』である。『バーチャファイター』や『鉄拳』がヒットし、格闘ゲームは３Ｄポリゴンのブームが到来。２Ｄで可愛らしく動くキャラが売りでもあった『プリティ・ファイター』も３Ｄポリゴンへと変貌を遂げたはいいが残念ながら、全く可愛くない。
　ダンボールと揶揄されるほどに粗いポリゴンに加えて、無理やり描かれた大きな瞳の存在が不気味。方向を間違えた上にそのまま突き抜けてしまったとしか言



2次元のままの解説書では魅力的なキャラがあふれているが……。



可愛いヒロインたちが、3Dポリゴンになると随分と不気味に。それでもゲームとして面白ければ楽しめたが、それも微妙。

いようがない。あえて言うなら恐怖すら感じるほどだ。かろうじて救いなのは、オープニングアニメーションで美少女っぷりを堪能できることくらいか。

格闘ゲームとして面白いのであればグラフィックや設定には目もつむれる。しかし、本作は格闘ゲームとしても微妙な出来なのである。まずキャラのモーションは『鉄拳』をそのままトレースしたかのような動きが目立つ。そういえばタイトルの『FIST』って訳すと〝鉄拳〟って意味もあるが、これはまさかの確信犯!? さらに『プリティ・ファイター』の反省は全く生かされず、パンチハメで速攻KOできてしまうという、バランス調整にツッコミを入れざるえない完成度。本作で対人戦をする時は、前ルールとして「パンチハメはなし」と決めておく必要があるだろう。

邪推かもしれないが、本作は、開発元が3Dポリゴン格闘ゲームを作ったものの、クオリティ的にとても売れると思えないから『プリティ・ファイター』のキャラを乗せて売ってくれ、とメーカーに持ち込んだのではないのか。プレステ史に残る伝説の〝クソ格闘ゲーム〟として、横綱の座を明け渡すことはないだろう。

西
横綱

修羅の門

キング・オブ・クソ3Dポリゴン格ゲー！

1998年発売
●講談社



●クソゲーポイント
このゲームの存在自体がクソゲー。完成度5％レベルのものを商品化してしまう暴挙。











ここまで簡素なポリゴンキャラは滅多にお目にかかることができない。作り込む努力と労力全てを放棄した結果、このようなポリゴンキャラが誕生してしまった。

原作感ゼロ！ シュール過ぎる格闘シーンに唖然

『月刊少年マガジン』で川原正敏が連載していた本格格闘マンガ『修羅の門』を3Dポリゴンで格ゲー化したのが本作。『修羅の門』は1992年にメガドライブでもゲーム化されているが、こちらは原作愛のある1作としてファンにも支持されたゲームであった。しかし、本稿で紹介するプレステ版はあまりにも酷い出来でリリースされてしまい、プレステを代表するクソゲーという、不名誉な称号を得てしまったのである。

原作が格闘マンガということもあり、ゲーム化する際に対戦格闘ゲームになることは自然な流れであろう。しかし本作は壮絶な〝原作レイプ〟としか言いようがない低い完成度を誇る。いきなりインパクト大なのがオープニングムービー。あまりにもカクカクのポリゴンで描かれた上半身裸の老人が登場し、不気味な暗黒舞踏を披露しているのである。本編を始める時点で、プレイヤーを絶望させる演出だ。

この老人は原作にも登場する龍造寺徹心なのだが、簡素なポリゴンキャラなせいで原作ファンですらキャラを認識でき



■ガード キャッチ・当て身技

相手の特定の技（キャラクター紹介参照）のみに対し、カウンター攻撃を加えます。対する相手が、プレイヤーキャラと同じ構えをとっている場合にのみ有効です（一部例外あり）。

■投げ抜け

相手につかまれた（キャッチされた）場合、○×ボタンを、同時に押すことで、その状態から抜け出すことができます。
また、相手をつかんだ状態から脱したいときは、方向キー←＋○ボタンを押すとつかみを解除することができます。

■スイッチング

方向キーを前後に入力することで、右構えと左構えを試合中に任意に変更することができます。構えを変更すると攻撃できる足や腕が変化します。
例）左構え時の□ボタン＝左腕のジャブ
右構え時の□ボタン＝右腕のジャブ。

左構え　右構え

■ラッシュ攻撃

使用するキャラクターによって差異はありますが、基本的に小攻撃→中攻撃→大攻撃と順番に繰り出すと、それぞれの技が相手に連続ヒットします。どのキャラクターのどの技が連続ヒットするのか探し、効果的な攻撃を加えるのも勝利のカギです。

キャラクター紹介

陸奥九十九

千年以上の不敗神話を持つ、幻の古武術「陸奥圓明流」の若き継承者。素早く高い攻撃力をもつ足技を得意とし、さらに関節技から投げ技までも使いこなす

通常技	コマンド
旋	○
組み付き	→＋○
しゃがみ中	
浮獄	□
必殺技	
虎砲	R1
組み付き中	
払い腰	□＋△
飛燕裏十字	□×△ □＋△

原作ファンには言わずと知れた主人公の陸奥九十九。解説書では違和感がないが、ゲームとなるとヒドいクオリティ……。



キャラクター紹介

海堂晃

日本を代表する、実戦空手道場「神武館」で最強と称される男。類まれなる格闘センスを有し、相手の攻撃を紙一重でかわす「見切り」の数少ない使い手だ。

通常技	コマンド
裏拳	←＋□
後ろ回し蹴り	←＋○
しゃがみ中	
突き上げアッパー	□
必殺技	
上段双龍脚	R1
気合い溜め	R2
気合い溜め中	
龍誓脚	○

飛田高明

日本プロレス界の異端児と呼ばれる格闘王。ショウ的要素を排した、戦闘的なプロレスを目指し、キックやサブミッションを盛り込んだ闘いかたを得意とする。

通常技	コマンド
893キック	←＋△
キャッチ	→＋○
膝蹴り	↓＋○
当て身キャッチ	←＋○
キャッチ中	
フロントスープレックス	○＋△
飛びつき腕十字	□△□ □＋△
必殺技	
ニールキック	R1（R2）

九十九のライバルたち。プレイ前のファンなら期待に胸踊ったはずだが、いざプレイすると大いに失望したはず……。

ないレベルのクオリティなのだ。

メインとなる格闘ゲーム部分の完成度も激しく低い。キャラ選択画面は2D表現で原作感があって安心できるのだが、3Dキャラが登場した瞬間に「誰？」と言いたくなる物体が画面内に現れる。ゲームが始まってももっさりとした動き、爽快感のないアクション、やる気を削がれる効果音、キャラクターグラフィックの作り込みのなさと、褒めるべきところが本気で見つからないのである。

極めつけは、レオンを使用キャラに選択すれば、対戦相手が誰であってもマウントからの連続パンチでハメ倒せてしまうという、劣悪なゲームバランス。テストプレイする時間すらなかったのだろうか……。

舞台設定も適当なうえに原作キャラ感が薄すぎて、一体自分は何をしているのかと、段々と『修羅の門』のゲームを遊んでいることすら意識から消え去ってしまうこと間違いなし。これなら川原正敏のデビュー作である、お色気学園コメディマンガ『パラダイス学園』をギャルゲーのシステムに落とし込んでゲーム化してくれたほうが、川原正敏ファンにとっては嬉しかったかもしれない。

東

大関

『ドラゴンボール』初の3D格ゲーも……

ドラゴンボール FINAL BOUT

1997年発売
●バンダイ



●クソゲーポイント
3D化によって本来の魅力だったゲームのスピード感が台無しになってしまった残念なゲーム。











見た目的にもポリゴン化で大幅劣化してしまったグラフィックが残念。『ドラゴンボール』キャラの魅力面は前作『アルティメットバトル22』に劣る結果となってしまった。

なぜポリゴン化した！突っ込みたくなるダメさ

『ドラゴンボール』のゲーム化はファミコンの『神龍の謎』を皮切りに多数のタイトルがリリースされ、ファンに支持され続けてきた。中でもスーパーファミコンでシリーズ化された『超武闘伝』シリーズは、『ストII』のヒットによって訪れた2D格闘ゲームのブームに乗り大ヒットしたシリーズだ。本作はその『超武闘伝』の魂を受け継ぐシリーズとしてプレステで展開されていた『ドラゴンボール』の格ゲーシリーズ最終作である。ゲームとしてはプレステ1作目の2D格闘ゲーム『アルティメットバトル22』の続編に位置するゲームになっている。

本作では『ドラゴンボール』の格ゲーとして新しい試みとチャレンジをしている。それが初の3Dポリゴン化である。ところが残念なことに、その新しいチャレンジが見事に消化不良となってクソゲー化を招いてしまった。3D化で成功できるのは一部の技術力のあるメーカーのみだということを、思い知らされた1作である。

まず目につくのが粗いポリゴン描写。プレステが登場してから3年が経過しよ



解説書だけ見ると進化した様子が見受けられるが、いざプレイすると残念なもっさり感。



セルやブウを爽快に動かしたい!……と思っても、そうはならなかった。

うという時期に、初代『バーチャファイター』に近い、ポリゴン黎明期のカクカクなキャラを見せられてはいきなり萎えてしまう。また、前作まではスピード感あるバトルが持ち味だったのに、本作では劣化したかのような鈍い動きになってしまった。格闘ゲーム部分は、全体的に動きがもっさりと重く、遅い。2D格ゲー時代にあったスピード感はどこへやら、である。2Dから3Dになったことでよく見られた劣化だが、それが『ドラゴンボール』シリーズでも起きてしまったのが残念だ。

しかしオープニングアニメーションは素晴らしく、TVアニメ同等の迫力ある映像が楽しめる。また各種BGMのクオリティも高い。それと『アルティメットバトル22』にも搭載されていたキャラを育成して遊ぶ「BUILD UP」モードはそこそこ遊べる上に、『アルティメットバトル22』のデータも引き継げるという優れモノ。使用キャラクターがトータルで18体登場するのは、格闘ゲームとしてはかなり多いほうなので、その点は原作ファンにも満足いく点ではないかと思う。使い勝手が似たようなキャラも存在するのだが……。

西
大関

原作のストーリー感一切ナシ!!
覚悟のススメ

1997年発売
●トミー



●クソゲーポイント
原作の魅力を全く生かすことなく、格闘ゲームとしても完全クソ化。本作をプレイすることに覚悟が必要だ。











背景もキャラも粗く、酷いグラフィック。ちなみに舞台は3D空間ではなく横移動しかできない2D仕様。ポリゴンは使用しているが、ゲームとしては2D格闘ゲームだ。

漫画原作の格ゲーに名作ナシの法則、守られる

『覚悟のススメ』はマンガ家の山口貴由によって週刊少年チャンピオンで連載されていた硬派な格闘マンガだ。核戦争で汚染され、荒廃した東京を舞台に旧日本軍が編み出した最強格闘技「零式防衛術」と強化外骨格「零」を武器に主人公の葉隠覚悟が、人類を滅亡させようと企む実兄の葉隠散との戦いを描くストーリー。

連載が開始された1996年にOVA版でアニメ化がされ、そうしたメディアミックスの一環として翌1997年にプレステでゲーム化されたのが本作である。原作はかなりハードな表現が目立つ作品だったが、ゲーム化された本作は全年齢対象となり、ハードな表現は抑えられている。しかし、マンガ原作の格闘ゲーム化はクソゲーになるという、定番の流れに本作も逆らうことはできなかった。そもそも発売元がトミーという時点でクソゲー化は免れなかったと言えよう。おもちゃメーカーが発売元となったゲームに名作ナシという法則は、残念ながらファミコン時代からのセオリーなのだ。

アニメーション、ポリゴンキャラのワイヤーフレーム版、原作に関連する漢字



解説書のフルカラーのイラストがクール。しかし、プレイするとグラフィックに失望してしまう。



個性豊かなキャラには、個性豊かなモーションと必殺技でバトルを繰り広げてもらいたかった。

の書体を随所に差し込んだオープニングムービーは格好いいのだが、肝心のゲーム部分のクオリティが低すぎなのだ。使用キャラは7キャラと、原作の主要キャラを網羅できているとは言い難く、なぜこの7キャラを抜擢したのか疑問が残るが、恐らく開発期間と予算の問題で7キャラ作るのが限界だったのだろう。

格闘部分はキャラの重量感がなく、操作性も動きも最悪でゲームとして面白いと感じる部分が全くない。特に格闘ゲームとして致命的なのがひたすらバックステップで逃げ続けることが可能な点である。これにより、相手に一発ダメージを与えてひたすらバックステップし続けるだけで勝ててしまうのである。『バーチャ2』プレイヤーも驚きのチキンプレイである。対戦では禁止にしないとケンカになること間違いない。

使用キャラ以外の6キャラと順番に戦っていくストーリーモードもあるのだが、ストーリーと言えるようなものは全く感じられず、キャラのセリフがあるかないかの違い程度。原作を知らなくても遊べるという利点はあるが、ゲームから原作の魅力を知ることもできないという、メディアミックス作品としてはちっとも連動されていない、残念なクソゲーである。

東 関脇

あの『飛龍の拳』が3D格闘ゲーム化！
バーチャル飛龍の拳

1997年発売
●カルチャーブレーン



●クソゲーポイント
格ゲーとしてはキャラごとの性能差が激しく、弱キャラが強キャラに勝てないバランスの悪さが残念。









ハード登場から年数も経っていることで、3Dグラフィックの表現はなかなか。全体のバランスは悪いが、シリーズファンなら遊んでおきたい1作である。

無意味な〝心眼システム〟全体のバランスも微妙

ファミコンでリリースされた『飛龍の拳』は、以降も様々なハードでシリーズ展開され、まさにカルチャーブレーンを代表する1作として知られている。時代が32ビット機となったプレステ・サターン期において、ついにと言うかやはりと言うか『飛龍の拳』が3Dポリゴン対戦ゲームとなって登場したのである。それがこの『バーチャル飛龍の拳』だ。そもそも何をもって〝バーチャル〟なのかは不明だが、〝バーチャルリアリティ〟という単語が当時のゲーム業界に浸透していたことを伺える、時代を感じさせるゲームタイトルなのも味わい深い。

ポリゴン表現やテクスチャーはなかなか丁寧な作りで好感が持てるのだが、『飛龍の拳』の持ち味でもある、相手が攻撃してくる箇所が光る〝心眼システム〟が本作最大の問題点。この〝心眼システム〟は3D格闘ゲーム化に適した調整が全くなされておらず、無意味なシステムとなってしまっているのだ。3D格闘ゲーム化するにあたって、ジャンルに合わせる仕様変更する柔軟さがあれば、もっと面白いゲームになっていたかもしれない。

●クソゲーポイント
水木妖怪本を作るノリでゲームを作ってしまったという、企画自体に問題があった。



西
関脇

水木しげるデザインの妖怪たちが戦う謎ゲー！
水木しげるの妖怪武闘伝









『ゲゲゲの鬼太郎』シリーズに登場する砂かけばばあとこなきじじいが原作通りのキャラデザで登場するが、それが売りになるとは思えない……。

1997年発売
●KSS

3Dポリゴンに騙された!? 実は2D格闘ゲーム！

漫画家の水木しげるによってキャラクターデザインされた妖怪たちが登場する、3D格闘ゲーム。『ゲゲゲの鬼太郎』や『悪魔くん』などの人気水木作品の主要キャラは一切登場せず、ひたすら地味な妖怪たちが使用キャラとして登場する。

メインキャラが水木妖怪という微妙な点を受け入れられたとしても、その先に待っている格闘ゲーム部分は見事なクソゲーっぷり。折り紙で作ったのかと言いたくなる紙工作レベルのポリゴンキャラに加えて、動きも粗く格闘ゲームとしての完成度も相当低い。また、地味かつ不気味なキャラたちに混じって唯一若い女性キャラ枠として登場している雪ん子の全く萌えない3Dグラフィックにガッカリ。宮村優子による可愛いボイスが、皮肉なほどに違和感をもって聴こえてくる。

ちなみに本作のキャラクターは全て3Dポリゴンで表現されているが、画面内は奥行きが一切ない2D空間で、実質2D格闘ゲームになっている。わざわざキャラのみを3Dで作った意味も不明なだが、そもそも本作の存在意義が不明なので気にしてはいけないのかもしれない。

東 小結

HEAVEN'S GATE

アトラス初の3Dポリゴン格闘ゲーム！

1996年発売
●アトラス



●クソゲーポイント
格闘ゲームの派手さを出したはいいが、大味なバランスが緊張感のないバトルに。









独自さを出そうとしたのか、天井の存在がプレイヤーに圧迫感を与えてしまっている。格闘ゲームはなるべく解放感のある中でバトルさせてほしいものだ。

吹っ飛ばしたもん勝ち！とことん大味な作り！

『女神転生』シリーズで知られるアトラスがアーケードでリリースしたゲームのプレステ移植作が本作。アトラスと言えば『豪血寺一族』シリーズといった2D格闘ゲームが有名だが、本作はアトラス初の3Dポリゴン格闘ゲームである。

3D格闘ゲームのゲームデザインの中に2D格闘ゲームのシステムを融合させた、当時よく見られたタイプの格闘ゲームになっている。安易に空中コンボをさせないための低い天井の存在や、リングアウトがない代わりに壁に激突させると大ダメージを与えることができるといったオリジナリティも見られるのだが、とにかく対戦が大味で緊迫感がない点が残念。相手より先に壁際に追い込むことが勝負の鍵になるのだが、じわじわ追い詰めるというよりも必殺技を一発当てて一気に壁際へ吹っ飛ばすことが目的になり、緻密な駆け引きがないまま、大雑把な打撃の応酬で決着が付いてしまうのだ。

『バーチャ』や『鉄拳』の次に支持される3D格闘ゲームになるべく、各メーカーが凌ぎを削っていた時代に生まれ、あえなく散っていったゲームの一つである。

西 小結

ポリゴンで作ったキャラをなぜか2Dに！
スラムドラゴン

1996年発売
●ジャレコ

●クソゲーポイント
3Dとしても2Dとしても中途半端な上に、ゲームの完成度も微妙な仕上がりだった。











一応3D空間を舞台にした対戦格闘ゲームなのだが、キャラクターは2Dで表現されている。なんだか不自然な感じだが、このこだわりの意図が全くわからない。

スピード感のなさに萎える ジャレコ流ダメ格闘ゲーム

ジャレコよ、お前もか……と、開口一番言いたくなるジャレコ初の3D格闘ゲームが本作。この時期、各メーカー1作は3D格闘ゲームを出さないと業界のシーンに乗り遅れるという危機感でもあったのだろうか。そんな脅迫観念に迫られて開発されたゲームが面白くなるハズはなく、『燃えろ！プロ野球』並のグダグダな完成度の格闘ゲームになってしまった。

本作のキャラグラフィックは、一度ポリゴンで作ったキャラを2Dで描き起こして動かしているという、謎なグレードダウン仕様。洋ゲーライクな濃いキャラデザは好みが別れるところだが、肝心のシステム部分や操作性は最悪。違和感ありまくりなカクカクした動きや、スピード感のないふわふわ感など、ぎこちない動きによるゲーム展開が続く。

また、この手の完成度の低い格闘ゲームにありがちな、思い通りにキャラを動かせないというジレンマも搭載。3Dと2Dの良い部分を取り入れようとした結果、どっちつかずなクソゲーになってしまったいい例である。クソゲーマニア以外はあえて手を出す必要はないだろう。

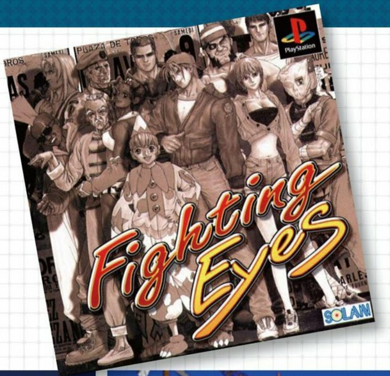
東
前頭
筆頭

突き抜けるレベルの未完成っぷり!

ファイティングアイズ

1998年発売
●ポニーキャニオン

●クソゲーポイント
緻密さも爽快感もない、格闘ゲームとしてまともに遊ばせてくれないゲームだ。











背景グラフィックはしっかり描かれているのだが、ポリゴンキャラの適当さは驚愕。各ゲージの色もベタ塗り感満載でクソゲー感に拍車をかけている。

ふわふわでカクカク！キャラの動きに不快感！

ファミコン時代、レコード会社が発売元になっているゲームはクソゲー率が高いというのがゲーマーの共通認識だったが、プレステ世代になってもそのセオリーが生きていたのかと驚かされる1作、それが『ファイティングアイズ』である。

本作がクソゲーである理由として「開発途中で発売してしまったのでは？」と疑いたくなるレベルの未完成度にある。乱立した3Dポリゴン格闘ゲームの〝低完成度争い〟において最高位に君臨する。

キャラには全く重量感がなく、移動させても、技を出しても、攻撃を食らって浮かされても、常にふわっとした動きをプレイヤーの視界に提供してくれる。これで操作感が軽快ならまだ救われるのだが、重くて不自由な操作性という二重苦が襲い掛かる。キャラのモーションパターンも少ないため、カクカクとロボットのようにぎこちない。さらに効果音のタイミングも全く合っておらず、プレイしていて気持ち悪さしか残らない。キャラクターのポリゴンも作り込みが甘く、一見すると昭和のカートゥーンアニメ絵と見間違いそうな粗さ。

●クソゲーポイント
操作性が悪い点とキャラ性能の個性のなさが目立ち、内容の薄いクソ格闘ゲームに仕上がってしまっている。



西 前頭 筆頭

アームドファイター

発売前に定価を1800円に大幅値下げ！

1999年発売
●バンプレスト









プレステ円熟期のソフトだけあってポリゴングラフィックはクオリティが高く、キャラの魅力は十分再現されている。それだけに格闘部分をしっかり作り込んでほしかった。

戦い方におけるキャラの個性はほとんどナシ！

プレステ末期の1999年にバンプレストからリリースされた本作は、定価5800円の予定を急遽1800円に値下げして発売したといういわくつきの1作。3D対戦格闘というジャンルが成熟しているなか、あきらかに自社の作品がクソゲーの部類に入る完成度であることに気づき、最終的に定価を下げてリリースするという勇断（？）をしたことがヒシヒシと伝わってくる。

キャラのモデリングには力が入っているのだが、格闘ゲームとしては致命的なレベルで操作性が悪く遊びにくい。プレイヤーが意図したコントローラーの入力に対してキャラが思い通りに動いてくれず、終始ストレスが溜まる。その結果、大味な必殺技頼みのゲーム展開になってしまう。また、使えるキャラが全7人と少なめなのも寂しい上に、キャラ性能や戦術面での差別化も薄い。

格闘ゲームとしての内容の薄さがとことん目立つ本作。当時のユーザーが定価1800円で買ったとしても、得した気持ちになれた者はほとんどいなかっただろう。

東 前頭 二枚目

ファンは歓喜!? 『スターウォーズ』のオマージュ

スターグラディエイター EPISODE:I FINAL CRUSADE

1996年発売
●カプコン



●クソゲーポイント
メーカー初の3D格闘ゲームとして意欲的な面がユーザーのとっつきにくさを招いてしまった。









グラフィックや動きはプレステ3D格闘ゲームの水準クラス。しかしコンボシステムにこだわり過ぎた結果、初心者には辛いゲームになってしまった。

『ストII』のカプコンが初の3D格ゲーに挑んだ！

『ストII』シリーズや『ヴァンパイア』シリーズといった人気2D格闘ゲームをリリースしてきたカプコンが送る、初の3D格闘ゲームが本作。武器を使って戦うタイプの格ゲーで、その武器の形状が本作の特徴。キレイに光るライトセーバーをオマージュしたような武器はまさに『スターウォーズ』そのもの！さらに近未来的なキャラデザや、宇宙空間が舞台となる世界観も含めて『スターウォーズ』ファンならテンションが上がる要素がふんだんに盛り込まれている。

しかし、大御所のカプコンであっても初の3D格ゲーということもあり、ゲームとしては惜しい部分が多く見受けられる。まず、初心者にとってはシステムを理解するハードルが高く、ゲームの面白さを実感できるようになる前に投げ出してしまいたくなる難易度の高さが問題。特にプラズマコンボシステムが洗練されておらず、連続技のコマンドを覚えることも大変だが、その割に実戦では有効でないため、消化不良感が否めない。超初心者同士か、ゲームを極めた上級者同士であれば盛り上がるかもしれないが……。

西 前頭 二枚目

ウルトラマン Fighting Evolution

3D化したウルトラマンと怪獣の再現度が高い！

1998年発売
●バンプレスト



●クソゲーポイント
キャラクター愛は感じるものの、格闘ゲーム部分の作り込みが足りなかった。









ウルトラマンや怪獣のグラフィック再現度は高く、『ウルトラマン』ファンならテンションが上がる。エレキングやバルタン星人など人気怪獣との対戦を楽しもう！

緻密な読み合いは不要！必殺技頼みの大味な展開

ウルトラマンはいつの時代も子供のヒーローだ。だから、ファミコンやスーパーファミコンなど、子供たちに大きく支持されたハードでは『ウルトラマン』シリーズのゲーム化が行われてきた。本作もまた低年齢層のユーザーに対し、『ウルトラマン』の魅力を大きく伝える役割を果たした1作である。

本作はオーソドックスな3D対戦格闘ゲームで、12体のウルトラマンと怪獣がマイキャラとして使用できる。原作キャラの再現度も高く、3D表現されたウルトラマンや怪獣を見ているだけでも楽しい。しかし、肝心の格闘ゲーム部分の完成度が低いのが残念。全体的にもっさりとした動きによるゲーム性、バリエーションの少ない単発技をチマチマと出し合いながら、最後は強力過ぎる必殺技で決着をつけるという、どのキャラを使っても大味かつ単調なバトルが常に展開されてしまう。

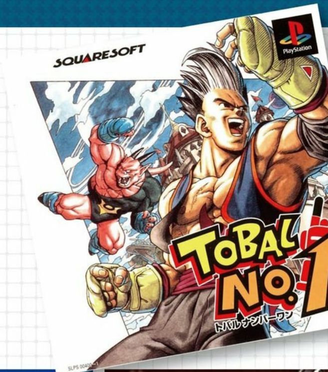
ちなみに本作はシリーズ化され、3作目の『ウルトラマン Fighting Evolution 3』は格闘ゲームとしてもかなり遊べる出来になっている。

東
前頭
三枚目

TOBAL NO.1

おまけがメイン扱いされた悲しきクソゲー

1996年発売
●スクウェア



●クソゲーポイント
全体的に作り込みが足りない。クエストモードよりも格ゲー部分をなんとかしてほしかった。









鳥山明がデザインしたキャラは総じて魅力的。キャラ選択画面に表示されるCGで描かれたキャラグラフィックは一見の価値アリ！

ひたすら地味な対戦模様が繰り広げられる

スクウェア初の3D格闘ゲームである本作は、キャラデザに鳥山明を迎え、開発元が『バーチャ』や『鉄拳』の開発に関わったスタッフを集めて作ったドリームファクトリーということで、格闘ゲーマーから大きく期待された作品だった。

キャラのモーションや表現の完成度は高いのだが、全体的に地味で味気ないというのが本作の特徴。格闘ゲームの気持ち良さに直結する、技を出した時のエフェクトが本作にはなく、技の種類も豊富とは言い難い上に遊んでいて単調なため、すぐに飽きてしまうプレイヤーが続出した。また、格闘ゲームにおけるスピード感とスリルの点でも物足りなかった。さらにRPG風のクエストモードが付いているのだが、格闘ゲーム単体としての内容の薄さに気づき、急遽追加したのだろうかと勘繰りたくなる謎仕様だ。

ちなみに本作は当時発表されて大きく話題となった『FFⅦ』の体験版が付属しており、『FFⅦ』の体験版目当てで購入したユーザーも多かった。本編でありながら悲しい扱いを受けたことでも語り草になっているゲームである。

●クソゲーポイント
シリーズファンを無視したメインキャラクター群と3Dキャラの雑な作りが残念。

西 前頭 三枚目

プレステオリジナルの『サムスピ』3D格闘ゲーム！
サムライスピリッツ新章～剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃～

1999年発売
●SNK











舞台、音楽、フォントなど『サムスピ』の魅力である和風の世界観はしっかりと力が入っている。その反面、3Dキャラの雑さが浮き彫りになってしまっている。

ほとんどが新キャラでシリーズファンはむしろ困惑

格闘ゲームに3Dというジャンルが誕生した後、格付けは完全に3Dが上位扱いとなった。その結果、2D格闘ゲームとして高い人気を得ていた様々なタイトルが相手の土俵に入り込む形で3D化されたのだが、相次いで敗北していったのも事実。本作もまた2D格闘ゲームの名作、『サムライスピリッツ』シリーズを家庭用オリジナルタイトルとして3D格ゲー化されたのだが、完成度の低さからクソゲー扱いされている1作だ。

2Dで描かれた背景グラフィックは美しいのだが、ポリゴン化された3Dキャラの作り込みが甘い。また、3D格闘であるにも関わらず、武器が相手にヒットする過程の表現が2D的で、視覚的に違和感を抱いてしまう。『サムスピ』と言えば、剣などの武器で相手を斬りつける爽快感が面白さの醍醐味なので、その部分はもう少しこだわってほしかった。

ちなみに本作は、登場キャラのほとんどがこの作品のために作られたオリジナルキャラ。ナコルルや橘右京など、『サムスピ』お馴染みのキャラがほとんど使えない点もシリーズファンには不評だった。

東
前頭
四枚目

ブシドーブレード

格ゲーなのに一撃必殺アリの大胆設定！



●クソゲーポイント
対戦格闘ゲームの醍醐味を捨ててしまったかのようなシステムでクソ化してしまった。









体力ゲージがないことですっきりとした画面デザインになっており、洋ゲーに近い潔ささえ感じる。キャラの魅力もあるのだが、中身はクソゲーの範疇に入るだろう。

1997年発売
●スクウェア

銃を持っている敵も……それは反則じゃないのか!?

　プレステでリリースされた『FFⅦ』が大ヒットし、ノリに乗っていたスクウェアが放った新作が『ブシドーブレード』だ。本作の前には『トバルNo．1』という格闘ゲームをリリースし、微妙な評価を受けたばかりということもあり、スクウェア2作目の格闘ゲームとして送り出された本作にかける意気込みは、かなりのものだったのではないだろうか。しかし、本作は『トバルNo．1』とは違った方向で微妙な評価になってしまった。

　本作の最も特徴的なのは体力ゲージがないこと。そして急所に攻撃を食らうと一発死してしまうという大胆な仕様。もはや対戦格闘ゲームというより、タイマンで戦うダイナミックな3Dアクションゲームといったところか。さらに隠しキャラのシュヴァルツ・カッツェが使う武器はなんと銃。離れた位置から弾丸を食らえば、もちろん一発死である。『熱血硬派くにおくん』の対ヤクザ戦かよ、と言いたくなるスリルある闘いはもはや、対戦格闘ゲームのそれを超越した何かである。常に一撃死が伴う緊張感はなかなかスリルがあるので、対戦では熱くなれた。

西 前頭 四枚目

闘神伝

プレステ初期には支持された未成熟な格ゲー

●クソゲーポイント
プレステ初期のリリースとはいえ、格ゲーとしてはシステム面で雑な点が目立つ。











シリーズ１作目ということもあってポリゴンキャラのクオリティは低いが、派手な必殺技を 3D 格闘ゲームに持ち込んだ点は斬新だった。

1995年発売
●TAKARA

大雑把なシステムながら十分遊べるクソゲー！

プレステ初のオリジナル３D格闘ゲームとして、発売前からユーザーに大きな期待を寄せられたゲームが『闘神伝』である。格闘ゲームとしてのデキは微妙だったが、ハード初期のタイトルということと、まだ数が少なかった家庭用オリジナル３Dポリゴン格闘ゲームの先駆けとしてヒットし、シリーズ化もされた。

３D格闘ゲームでありながら２D格闘ゲーム的な飛び道具や必殺技が取り入れられ、ダイナミックなバトルを楽しむことができる。逆に言えばそれらの要素が大味かつ大雑把な印象を残してしまっており、格闘ゲームの醍醐味である緻密な駆け引きを楽しむ部分は薄かった。また、キャラクターのふわふわとした重量感のない挙動は格ゲーとしての完成度の低さを感じさせる。

しかし、プレステ初期の、ゲームの選択肢が少ない中でリリースされたこの『闘神伝』は良ゲーとはいえないものの、当時のユーザーに十分に愛されたゲームでもある。今遊ぶと粗が目立つが、そこも含めて当時プレイした思い出に浸ることができる格闘ゲームである。

1994～2004 PlayStation タイトルだけ?!が面白いゲーム大賞

ゲーム史上有数の激しい競争が行われた初代プレステ時代の新作タイトルには、常に他作よりも目立つことが求められていた。そんななか、タイトルに工夫をこらした作品も他数登場。ここでは、そんな「タイトルが面白い」ゲームの数々を、ちょっとばかり悪辣にツッコミつつ、紹介していきたい。名作もあればクソゲーもあるので、その判断はご自身で是非!

まさかの!?賞

マリオ武者野の超将棋塾

●キングレコード（1997年）



もちろん、任天堂のスターであるマリオのゲームがソニーのプレステで発売されるハズはない。ヒゲがトレードマークだったことから「マリオ」とあだ名されたプロ棋士・武者野勝巳が監修した、ごくごく普通の将棋ゲームだった。



1

プレステにマリオ…ってそんなわけあるか～～～い!!!!

テンション高すぎで賞

チョイ売れした『スペクトラルフォース』の外伝的作品で、お察しの通りの美少女ゲーム。萌えファンタジーのキーワードを盛り込みまくりで、いかにも90年代のアキバ的なネーミングだが、ファンからの評価は渋い。



く、くどいっ!!!!

2 純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝

●アイディアファクトリー（1999年）

1 動画でパズルだ! プップクプー

●アジェンダ（1995年）



「プップクプー」なんてきょうび幼稚園児でも言わんわ!!!

パズルのピースが動画になっている『オリビアのミステリー』風の絵合わせパズルゲーム。地味な内容と正反対のはっちゃけたタイトルを付けたものの、ブームを迎えることもなくマイナータイトルで終わった。

ゲームメーカーの経営者になってヒット作を開発するという、自己言及的なシミュレーションゲーム。なお本作は、さすがにミリオンセラーにはなっていないが、後に廉価版が発売される人気タイトルとなった。

自分らの願望丸出しかっ!!



4 ザ・ゲームメーカー 売れ売れ100万本げっとだぜ!

●アクセラ（1998年）

3 くまのプー太郎 空はピンクだ! 全員集合!!（それダメっす）



何をキメとんじゃ!!

●小学館プロダクション（1996年）

『クマのプー太郎』といえば、キワドい原作が子ども向けにアニメ化された問題作。ゲーム第1作では、違法ドラッグを思わせるサブタイトルに（それダメっす）とセルフツッコミを入れているが、これもキワドい。

テンション低すぎで賞

ゲーマーの間では有名なタイトルだが、「ぐっすん」も「およよ」も泣いている様子をあらわす言葉で、よくよく考えるとテンションは激低。しかしプレステ第3作は、『ぐっすんぱらだいす』という矛盾した幸せそうな題名に。

2 元気出しや～



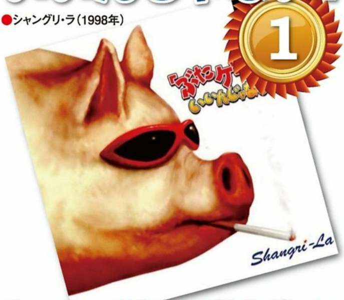
ぐっすんおよよ

●アイレム（1995年）

「ぶたゲー」でいいんじゃない？

●シャングリ・ラ（1998年）

1



もっとマジメに考えや!!!

豚を育てて豚レースに出場させるという、『ダビスタ』シリーズのパロディのようなシミュレーションゲーム。「企画会議はこんな感じ」という内輪ネタの雰囲気を醸し出すも、消費者にはあまり受け入れられなかった。

教材としてダブニー・コールマン主演の映画『天国に行けないパパ』を用いる、英会話トレーニングのためのソフト。初代プレステのタイトルを並べると、名画の悲しい邦題がひときわ目立ってしまう。

悲しすぎるがな!!!



4

CHINEMA英会話 天国に行けないパパ

●サクセス（1999年）

●レイアップ（1997年）

秘・宝・王 もうお前とは口きかん



3

冷たすぎるがな!!

『桃鉄』や『ドカポン』といった、ガチでアツくなる対戦すごろく全般を「友情破壊ゲーム」と呼ぶことがある。その枠を狙っていった『秘・宝・王』では、なんとサブタイトルに暴言を採用してしまった。

なぜその言葉で賞

トリプルプレイとは、打者1人の間に3人の走者がアウトになることで、滅多に起こらない。とはいえ、これが景気の良い野球用語なのかというと……。「チャンスを逃した」というイメージのほうが強いのでは?

トリプルプレイってめでたいんか



2

トリプルプレイベースボール TRIPLE PLAY 97

●エレクトロニック・アーツ・ビクター(1997年)

燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER

●ジャレコ(1995年)

1



そんなにダブルヘッダーが見たいんか

ゲームのタイトルになりそうなものは出尽くした感のある野球用語。ダブルヘッダーとは、1日に同一カード2試合を行うことで、選手への負担も大きいため、現在では行われていないのだが。なぜこのタイトルに……。

シルバー賞

赤穂浪士の討ち入りをモチーフにしたアドベンチャーゲーム。時代モノのアドベンチャーゲームとしては正統派の名作なのだが、正月特番のラテ欄のようなタイトルは、当時のゲームショップでも妙に浮いていた。



2

NHKの歴史番組か!!!

検証・赤穂事件 忠臣蔵

●東映ビデオ(1998年)

●アイディアファクトリー(1995年)

CG昔話 じいさん2度びっくり!!

1



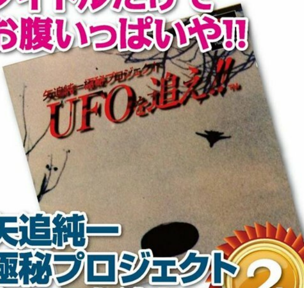
ジジイ殺す気か!!!

3DCGを活用し、思い出の昔話に新しい展開を加えたアドベンチャーゲーム。率直に言ってバカゲーである。『じいさん2度びっくり』という情けないタイトルに手が伸びるタイプの人なら大いに楽しめたハズ。

キャスティング賞

ブームは去るも、根強い固定ファン層がいることでおなじみのUFO研究家・矢追純一が監修。ゲームというよりかはデジタルコンテンツであり、UFOにまつわる各種資料を閲覧することができる。内容の真偽は別として、看板に偽りなしの内容。

タイトルだけでお腹いっぱいや!!



2 矢追純一極秘プロジェクト『UFOを追え!!』

●日本クラリービジネス(1996年)

1 キョロちゃんのプリクラ大作戦

●トミー(1999年)



なんでキョロちゃんなんや!!

ユーティリティなマスコットのキョロちゃんと、当時の流行りモノ「プリクラ」を組み合わせた、安直極まりない企画のゲーム。中身はというと、超が付くほどオーソドックスな横スクロールアクションだった。

勝手にしま賞

タイトーによるパワーショベルの運転シミュレータ。アーケードで稼働していたものがプレステに移植されたという点でも『電車でGO!』に近い。パワーショベルの操作をうまくゲーム化した、隠れた名作。



まさかのパワーショベルや!!

2 パワーショベルに乗ろう!!

●タイトー(2000年)

1 免許をとろう!

●トワイライトエクスプレス(2000年)



つぶやいてないで教習所へ行け!!

自動車教習所のシミュレーションゲーム。実学系のソフトに分類される。活字にするとパンフレットのタイトルのようでインパクトに欠けるが、パッケージのデザインはアイデアに富んでいる。

IQ低すぎで賞

『おやじの時間』シリーズの中堅。タイトルの通り、「ねーちゃん」と花札で対戦するという古典的な内容のゲームである。9人の「ねーちゃん」と花札で勝負できると謳われているが、残念ながらアダルト要素はナシ。

ねーちゃんは花札せんわ



2 おやじの時間 ねーちゃん 花札で勝負や!

●ヴィジット(2000年)

1 おやじの時間 ねーちゃん 釣りいくで!



ねーちゃんはお前と釣りなんぞ行きたない

中高年をターゲットに、とっつきやすいオーソドックスなゲームとして開発された『おやじの時間』シリーズのうちの1本。おやじ的欲望丸出しのタイトルをキメてみせたが、普通はキャバ嬢を釣りに誘わない。

●ヴィジット(2000年)

そりゃそうで賞

冒険だけでなく、ファンタジー世界での日常も描いているシミュレーションRPG。お金を稼いで店を大きくしていくというゲームの目的は『トルネコ』っぽい。評価が分かれるが名作と推す人も。

●テクノソフト(1999年)



おみせは店主に決まっとるやろが!!

1 おみせde店主

3 おやじの時間 ねーちゃん 麻雀で勝負や!

●ヴィジット(2000年)



ねーちゃんは言いなりか

花札があるのだから当然、麻雀もある。実写取り込みの美女と対局するごく普通の麻雀ゲームだ。なお、この『おやじの時間』シリーズは怒涛の3タイトル同時発売を成し遂げたが、話題になることはまったくなかった。

SEXY賞

「ハイグレ」は「高性能」を意味するシリーズ名なので、女流雀士がハイレグを履いているわけではない。そんなに映りが良くないパッケージと、「挑戦」と2回も言っているタイトルに脱力せざるを得ない一作。

2 ハイレグ履いとるんか!!



ハイグレシリーズ 女流雀士に挑戦 〜私達に挑戦してネ!〜

●カルチャーブレーン(1999年)

美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語



1 火曜サスペンス劇場かっ!!

お風呂シーンの期待を持たせるタイトル。東北地方の観光名所を巡りながら、美少女たちと花札で勝負し、勝つと写真を撮らせてもらえるという内容。ちなみに、同作のセガサターン版は18禁でリリースされている。　●フォグ(1997年)

意味不明で賞

高校で起きた殺人事件を巡る物語を描いた、3DCGによるホラーアドベンチャーゲーム。怪物が「いる」恐ろしさを強調したかったのだろう。字面だけだと怖くないが、パッケージを見ればホラーだとわかる。

●タカラ(1998年)

2



文字だけじゃ訳わからん!!!!

…いる!

でろ〜んでろでろ

●テクモ(1995年)

1



意味なさすぎやろ!

『ぷよぷよ』という「可愛くて意味不明」なタイトルのゲームがヒットしてしまった影響か、落ち物パズルには、よくわからないタイトルが付けられることが多い。テクモの『でろ〜んでろでろ』はその極みである。

卒塔婆賞

プロ棋士を引退したが、テレビ番組などでブレイク中の加藤一二三。「1239段!?」という見間違いは、誰しも一度は経験したことがあるだろう。一応パッケージでは「九段」を小さく書いて読みやすくしている。

●ヘクト（1997年）

すさまじい段位やな!!



加藤一二三九段将棋倶楽部

～東京魔人學園伝奇 人之章～東京魔人學園剣風帖繪巻

●アスミック・エース（2000年）



いっぺん書いてみいや!!

アドベンチャーゲーム『東京魔人學園』シリーズの第1作『東京魔人學園剣風帖』と第2作『東京魔人學園朧綺譚』をセットにしたもの。旧字体や「之」の表記にこだわっているが、書くのが大変そうなタイトルである。

Dr.ワイリー賞

鉄道経営で世界征服……というのは、スケールが大き すぎる気もするが、あながち間違いとは言えないのかも。ところでこのタイトル、どことなくアノ名作『ロックマン2　Dr.ワイリーの野望』に似ている。

●アトラス（1997年）



世界征服って悪玉やないかい!!

鉄道王2 世界征服の野望

どこがシンプルで賞

『THE　麻雀』に始まった「シンプル」シリーズといえば、最初の頃は竹を割ったような単純なタイトルのソフトを続々リリースしていたものの……。プレステ末期にはこんなに長～いタイトルのキャラゲーも登場。

●バンダイ（2003年）

長いわ!!!!



SIMPLEキャラクター2000シリーズVol.17 戦闘メカザブングル THE レースインアクション

番付

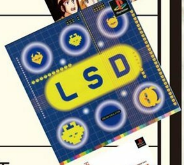
プレステでは実験要素あふれるゲームが数多く生まれた。タイトルからして狙いすましたバカゲーから、突き抜けすぎて独創的になったゲーム、さらには、もはやゲームとも言えない狂気の世界を放浪するものまで。一言で“クソゲー”とくくるに忍びないソフトを紹介していこう!

付	東
綱	**せがれいじり** ●1999年 ●エニックス
関	**北斗の拳 世紀末救世主伝説** ●2000年 ●バンダイ
脇	**こちら葛飾区亀有公園前派出所 ハイテクビル侵攻阻止作戦!の巻** ●1997年 ●バンダイ
結	**LSD** ●1998年 ●アスミック・エース エンタテインメント
筆頭	**パンドラMAXシリーズVol.5 ごちゃちる** ●2000年 ●パンドラボックス
二枚目	**とんでもクライシス!** ●1999年 ●徳間書店
三枚目	**SIMPLE1500シリーズ Vol.56 THE スナイパー** ●2001年 ●D3パブリッシャー
四枚目	**爆転シュート ベイブレード ベイバトルトーナメント** ●2001年 ●タカラ

















異色のゲームたち!!!!!!

プレステ

トンデモバカゲー

西	番
 **鈴木爆発** ●2000年 ●エニックス	横綱
 **Kitty the Kool! カブキでたのしくおどってね!!** ●1998年 ●イマジニア	大関
 **爆走デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～** ●1998年 ●ヒューマン	関脇
 **Pocket じまん** ●2000年 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント	小結
 **ふしぎ刑事** ●2000年 ●カプコン	前頭
 **えんがちょ!** ●1999年 ●日本アプリケーション	前頭
 **SIMPLE1500シリーズ Vol.99 THE 剣道 ～剣の花道～** ●2002年 ●D3パブリッシャー	前頭
 **RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN** ●1999年 ●ウエップシステム	前頭

笑いあり、狂気ありっ

東
横綱

せがれいじり

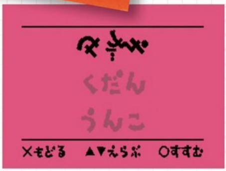
ギリギリの線を狙った下ネタバカゲー

1999年発売
●エニックス













『ウゴウゴルーガ』同様、ギャグの基本となるのはウンコ。家族のいるリビングで遊びやすいゲームではなかった。

●バカゲーポイント
当時のゲーム業界のトップランナーが放つタイトルとしてはあまりにも異色。ターゲットは狭いが17万本を売り上げた。

アバンギャルドなのか それともただのアホなのか

90年代といえば、3Dのコンピュータ・グラフィックスが普及した時期。92〜94年に放映され爆発的な人気を博した子ども番組『ウゴウゴルーガ』のCGコーナーを手掛けたCG作家、故・秋元きつね氏が原作・演出を担当したゲームが、この『せがれいじり』である。その奇天烈な内容から、ゲームジャンルを規定することはできないが、強いて言うならば3Dアドベンチャー＋ミニゲーム集。CGムービーを観賞するのがメインとなる。

本作の発売元は、1999年当時、各方面から『ドラクエⅦ』はまだかとしつこくせっつかれていたエニックス。同社の新作をみんなが待ちわびていたわけだが、ゲーム業界のトップランナーであるメーカーから出されたソフトとしては、あまりにも挑戦的だった。『アストロノーカ』のような斬新な〝奇ゲー〟があるとはいえ、「ゲーム」の枠さえ飛び出た本作が、エニックス史上の最大の問題作であることは間違いない。

提示される言葉を組み合わせて作文することにより、ムービーやミニゲームが開始し「オキモノ」が手に入るのだが、演



説明書は折りたたまれた大サイズの１枚。説明書からして遊び心が満載である。





「見るだけじゃ立ちません」とは、完全な下ネタ。下ネタ好きの中高生なら喜んだ。

出は何の脈絡もないものばかりで、不条理を極めたギャグのスタイルが子どもたちを直撃した。たとえば、単語の「うんこ」「だんめんず」を組み合わせると「ウンコ断面図」になり、マキグソのなかに家族が暮らしている……といったような内容。作中ではいたるところで「うんこ」という選択肢が提示される。

主人公であるカーソルの「セガレ」の成長を「首を長くして」見守るのは、母親のキリン。『ウゴウゴルーガ』同様、絵面は終始一貫シュールを貫いているが、爽快感のあるサウンドなど、映像クリエイターの腕を見させられる要素も多く、あなどれない。

そもそも、タイトルからしてキワドい本作。「せがれ」といえば男性自身、「いじり」といえば自家発電のことだが、本作のメインターゲットである小学生にそういうアダルトなジョークが通じるかといえば微妙なところ。子どもに『せがれいじり』を買い与えたいという親も、そう多くはなかっただろう。

とはいえ17万本という、当時の「CGコンテンツ」としては上出来のセールスをあげ、後にプレステ2で続編『続せがれいじり　変珍たませがれ』も作られた。

西 横綱

鈴木爆発

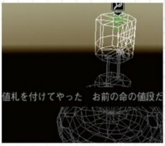
深夜番組的センスが光るパズルゲー



●バカゲーポイント

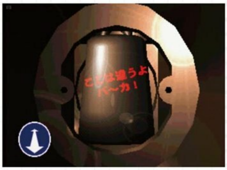
これまたエニックス発の不条理ゲーム。身の回りのあらゆるものが爆弾になっているという設定がサイケすぎる!!











ゲームとして成立するためのルールは徹底して守られている。徹夜プレイ後は、何もかも爆弾に見えてしまう!?

2000年発売
●エニックス

ゲーム内容は古典的だが演出に長けた名作バカゲー

普及を遂げたハードとしては初めて、実写映像をふんだんに扱うことができるようになったプレステ。「テレビマン的センス」で作られたゲームが多いのも、初代プレステ期のバカゲーの特徴だが、わけても当時の深夜放送のテイストが強く出ているのが、エニックスから2000年に発売された『鈴木爆発』だ。

タイトルの通り、主人公は「鈴木さん」。日常生活のなかで出会うあらゆるものが爆弾になっており、ドライバーやニッパーなどの工具で丁寧に爆弾を解体していく。解体の上手さが「鈴木レベル」として判定され、クリア後は難易度の上がったモードを遊ぶこともできる。独自のギミックがあり、初回プレイ時にはそれなりの遊びごたえもあるのだが、「ディスクの大容量を活かしてボリューム満点」といったタイプの、いわゆる大作ゲームではない。むしろ、2〜3日でクリアして一人暮らしの友だちに貸してあげたくなるような、洗練された若者向けのおしゃれゲーム。

「鈴木さん」を演じたのは、後に本作をきっかけにお笑い芸人・極楽とんぼの加



ゲームの解説書とは思えない、写真で構成されたページも。まるでドラマのようだ。



ゲームの遊び方

クリップムービー

鈴木さんの日々を一緒に体験しましょう。
○ボタンを押すと、壮絶な鈴木ストーリーが展開します。

爆弾解体

鈴木さんに爆弾が突きつけられます。
もう、後戻りはできません。
目の前の爆弾を解体してください。ルールはカンタン。
時限タイマーが00:00になるまでに
爆弾をバラバラに解体すると勝ち!
時間に間に合わなかったり、途中で爆発させてしまうと負け!

Step 1 爆弾を観察する

標識にしたがって方向キーを入力してください。
爆弾を見回すことができます。
怪しい場所が見つかると、マークが表示されます。

Step 2 道具を選ぶ

マークが表示されている画面で、
○ボタンを押すと道具箱が表示されます。
方向キーで、使いたい道具を選びましょう。
○ボタンで決定!

<14>

Step 3 道具を使う

方向キーで、その道具をどこに使うかを選びます。
○ボタンで、いよいよ道具を使用します。

危ない!と思ったら…
×ボタンでアクションはキャンセルされます。
さらに×ボタンを押すとstepが、逆戻りできます。

残り時間に気をつけよう!

解体作業中、□ボタンを押すと、
爆発までの残り時間を見ることができます。
同じ画面には、解体率が表示してあります。
解体率は、その爆弾がいま現在、
どれくらいバラバラになっているかを示しています。
残り時間が少ないのに、解体率が低いときは、ピンチ!
いそげー!

警告1!
あなたは、ただいま爆弾を解体しています!

道具「ムシメガネ」を使うと、マークされている場所を
調べてくれます。
怪しいものを見たら、直接さわる前に
調べることをお勧めします。

警告2!
緊急起爆タイマー

爆弾だって、そう簡単に
バラバラにされるつもりはありません。
ところにより、緊急起爆タイマーがセットされています。
これは、ある部品に触ると起動し、
短い時間で爆発を引き起こしてしまう悪魔の装置です。
一度起動した緊急起爆タイマーは、
どこかに隠された別の部品を
取り外さないと解除されません。
サイレンが鳴ったら、いそげー!!

<15>

基本操作の説明も、時代を先取りしたフラットなデザインで「意識高い系」。

藤浩次と結ばれることになる、若手女優の緒沢凛。エンジンやアイスコーヒー、携帯電話、果てはお月さままで、あらゆるものが爆弾として登場するのがシュール。サブカル的な服装で登場する可憐な「鈴木さん」が、鼻歌を歌いながら爆弾を解体するという不真面目さが印象的である。グラフィックとサウンドの両面で、現実感の微妙な〝隙〟を突いていた。

解体に失敗すると、爆弾の炸裂ムービーが再生される。この爆発シーンが妙に作り込まれていて、短いながらも見応えのある映像になっている。炸裂する爆弾ごとに個性があるが、都市や天体が吹き飛ぶものも。理不尽な地球滅亡を描いて「地味ゲー」に妙なスケールの大きさを与えるというのも、SFを逆手に取った発想であった。

都市の郊外で孤独に暮らす若い女性の孤独と鬱積が、全編を通してサイケデリックに描かれている。「地球なんて爆発しても構わない」というのは、描きようによってはあまりにもチープな厭世主義だが、これをギャグに昇華することが許されていた時代であった。世紀末前後の、とても短い季節を代表する作品。

東

大関

『北斗』はギャグか、シリアスか……

北斗の拳 世紀末救世主伝説

2000年発売
●バンダイ













アニメを原作だと仮定すると、クドいと思えるほどの高い再現度。これを遊ぶ『北斗』ファンの成熟を思わせる。

●バカゲーポイント

「茶化し」が本気を上回った瞬間。30年以上にわたり続く『北斗の拳』文化における一種のメルクマール。

『北斗の拳』のおバカさについに正面から向き合った

1983年に『週刊少年ジャンプ』で連載を開始した『北斗の拳』。翌年にはアニメ化され、国民的な知名度を獲得するに至った。アニメの流行期にテレビゲームが普及を迎えたこともあり、横スクロールアクションやRPGやら、『北斗』を題材にしたゲームは数えきれないほど製作された。この『世紀末救世主伝説』は、プレステでの『北斗』ゲーム第2作にあたる。内容は3Dアクション。キャラクターはすべてポリゴンで描画されており、筋肉の盛り上がりを強調してものものしい雰囲気を醸し出している。

さて『北斗の拳』といえば、核戦争で荒んだ世界を舞台に、北斗神拳の継承者・ケンシロウが宿敵との闘いを繰り広げる、大真面目なストーリーバトル漫画……なのだが、キザすぎる決め台詞、意味不明の断末魔など、アクの強い作品としても知られている。本作は、そんな『北斗』の行き過ぎたケレン味を再現することに、並々ならぬ情熱が注がれているのだ。

オープニングでは、アニメ主題歌『愛をとりもどせ!!』が歌詞付きで流れる。また、敵を倒すごとに「断末魔タイム」が



やはり胸に７つの傷を持つケンシロウはカッコ良い。



マイナーながら、カルト的な人気を博すアミバやウイグル獄長も使えるのが本作の魅力だろう。

開始。ここで正確にコマンドを入力すると、ザコは爽快な断末魔をあげ大爆発、周囲の敵もろとも一掃することができる。肉体がはじけ飛ぶ血まみれのエフェクトはグロテスクだが、これが『北斗の拳』だと言われれば、納得するほかない。

〝クソゲーの宝庫〟と呼ばれるキャラゲーのなかでも、『北斗の拳』シリーズのゲームは駄作率が高く、たとえば150万本を売り上げたファミコンの『北斗の拳』第1作は、バグ同然の背景でプレイヤーに衝撃を与えた。スーパーファミコンでRPGとしてリリースされた『北斗の拳5』でも、オープニングでケンシロウが死亡するという原作無視の演出でファンの不興を買っている。ところが本作は、過剰なまでの『北斗』的演出がうけ、原作ファンからも高く評価されている。

現代では、ギャグアニメである『北斗の拳イチゴ味』など、『北斗』の世界観を茶化す試みが大々的に行われているが、その先駆けとなったのがこの『世紀末救世主伝説』だったともいえる。2000年のゲーマーやアニメファンにとっては、〝世紀末〟に怯えること自体が、すでにバカバカしいものになっていたのかもしれない。

情けなさ満点！ キティちゃんのバカゲー
Kitty the Kool! カブキでたのしくおどってね!!

1998年発売
●イマジニア



●バカゲーポイント
リズムゲームとしても著しく低いクオリティ。ハローキティの仕事を選ばない姿勢がここにもあらわれた。











楽器を演奏する爽快さもなく、ボリュームも貧弱。キティの表情が乏しいのはしょうがないとしても、画面も単調である。

「松・竹・梅」のスコア評価などおバカ要素しか目に留まらない

プレステの普及機にブームを迎えたもののひとつが、「音ゲー」とも呼ばれる、いわゆるリズムゲーム。タイミングに合わせてボタンを押していくだけの単純なゲームジャンルだが、難しいステージになると入力のタイミングもシビアになり、とても一筋縄ではいかない。プレステのタイトルとしては、４つのボタンでラッパーを体験する『パラッパラッパー』が最初期のものだが、後にアーケードゲームの『ビートマニア』シリーズも人気となり、プレステに移植された。

比較的早い時期にこのリズムゲームブームに便乗したのが、イマジニアの『キティ・ザ・クール！ カブキでたのしくおどってね!!』。ラッパー風かつ和風という怪しい雰囲気を匂わせるタイトルだが、おなじみのキャラクターを使ってヒップホップ文化と歌舞伎の両取りを目論んだ挙句、とんでもないバカゲーが誕生してしまった。得点が「松」「竹」「梅」で評価され、ライフが座布団で表現されるといった「和」モチーフの要素もあるが、主人公・キティの表情の乏しさも相まって、「これぞ歌舞伎」というほど派手



ゲームの遊び方

ステージムービー

各ステージの最初には、花形役者を目指すキティちゃんのストーリーがムービーで流れます。もしかすると、このムービーの中にヒントが隠されているかもしれません。

ステージタイトル

各ステージにはタイトルがあります。このタイトルは実際の歌舞伎の題目をアレンジしたもので、キティちゃんがこれから踊る題目を示しています。

操作ボタンの説明

各ステージで使うボタンをキティちゃんが教えてくれます。各ステージではこの4つのボタンを組み合わせて、タイミング良く押し、歌舞伎の舞台を進行させます。

ゲームの開始

ゲームが始まり、『壱』『弐』『参』『始』のかけ声の後に、音楽が始まります。音楽が始まったら、各ステージで決められた4つのボタンを組み合わせて押し、歌舞伎の舞台を進行させます。

6

画面の見方

① テンポゲージ

プレイヤーのテンポをばつ丸が教えてくれます。ばつ丸が右にいるときがアップテンポ、左にいるときがスロウテンポ、中央にいるときはテンポがちょうど良いことを示しています。このゲージを目安にするとテンポを合わせやすくなります。

② ヘルプバー

ボタンを押すタイミングを示しているバーです。指アイコンの先が、タイミングゾーン（バーの中の黄色いスペース）を示すようにタイミング良くボタンを押すと、正しいテンポになります。バーの右には、押したボタンのマークが順番に表示されていきます。組み合わせるボタンの数が多いほど、バーの中のタイミングゾーンが広くなり、テンポの判定が甘くなります。

③ 得点

プレイヤーの得点を表しています。評価は良い順に『極』『松』『竹』『梅』の4つがあり、評価を獲得すると、それぞれの右側に花アイコンが1つずつ増えていきます。

7

そもそもなぜキティと歌舞伎を混ぜようと思ったのか。企画が通ったこと自体がナゾだ



キャラクター紹介

Hello Kitty
CAST：林原めぐみ

このゲームの主人公キティちゃん。“カブキザ”で踊ることを夢見る町娘です。はてさて、キティちゃんの夢はかなうのでしょうか!?

BAD-BADTZMARU
CAST：瀧本富士子

キティちゃんの師匠バッドばつ丸。稽古は厳しいですが、陰ではいつもキティちゃんを見守っています。

10

POCHACCO
CAST：かないみか

僧侶役をつとめるポチャッコ。走るとずれるカツラがとってもキュート。

DJ-MONKICHI
CAST：渡辺久美子

舞台のDJ（浄瑠璃）をつとめるおさるのもん吉。派手な演奏で舞台を盛り上げます。

11

主人公のキティのボイスはあの林原めぐみ。本作に限っては、声優の無駄使いか。

な絵面にはなっていない。

そもそもリズムゲームの面白さといえば、自分の手で楽曲を演奏しているような感覚が味わえること。残念ながら『キティ・ザ・クール』でプレイヤーが行うのは、流れてくるボタンにタイミングをあわせて、楽曲に手拍子を入れることだけだ。しかもボタンを押す間隔はメトロノームのようにきっちり決まっており、楽曲ごとのメリハリはないに等しい。

とはいえ、判定が異様にシビアだったり、条件次第ではテンポチェンジが起こったりするため、リズムゲーム初心者にはクリア不可能。上級者ならば楽しめるのかというと、前述した通りのメトロノーム的な単調さにくわえ、ステージ数がわずか4面しかないこともあり、こちらもたいへん不満が残る。

リズムゲームは、『パラッパラッパー』誕生から約20年の間にさまざまな変種が生み出され、アーケードやスマートフォンのゲームとしても盛んに遊ばれている。駄作とされるタイトルも多いなか、この『キティ・ザ・クール』は、クソさとバカさを両立した最初のリズムゲームだ。キャラクター界の大御所・ハローキティの経歴としては、少々不名誉なものだが……。

東 関脇

両さんがまさかの敵キャラで登場！
こちら葛飾区亀有公園前派出所
ハイテクビル侵攻阻止作戦！の巻

1997年発売
●バンダイ



●バカゲーポイント
ハチャメチャ時代の『こち亀』をプレステで楽しめる。理不尽な内容も呑み込ませるのは原作の力あってのもの。









原作者・秋本治はゲームファンとしても有名。氏の好むミリタリーネタも盛りだくさんで、いかにも中期『こち亀』らしい。

アニメ化で国民的作品に！『こち亀』ゲーム第1作

2016年に惜しまれながらも40年の連載の幕を閉じた『こちら葛飾区亀有公園前派出所』。本作が発売された1997年は、日曜夜のアニメ放映が開始し、記念すべき100巻も発売され、人気が絶頂を極めていた頃だ。ファンの間では『こち亀』中期と呼ばれることもある。

テクノロジーを拡大解釈したトンデモなギャグは中期『こち亀』の華だが、この『ハイテクビルの巻』では、プレイヤーはビルに各種トラップを上手く仕掛けて、侵攻してくる両津たちを撃退する。要するに、当時としては珍しい「タワーディフェンス」と呼ばれるタイプのゲームなのだが、なんと両さんは敵キャラなのだ。

ミサイルや爆弾を食らっても死なないのは、さすがスーパー警官・両津勘吉。単調ながら難易度が高く、名作ゲームとまでは言えないものの、「不良警官・両津をこれでもかと痛めつける」という原作の醍醐味を楽しめるゲームとして、局地的な人気を博すに至った。しぶとい両さんにこれでもかと爆弾をぶつけるのは爽快で、ギャグマンガのゲーム化としてはなかなかの出来だ。

西 関脇

響くボイスは「殺されたいんか!」 爆走デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～

1998年発売
●ヒューマン

●バカゲーポイント
真正面からデコトラ文化を描いたところ、デコトラをかっこいいと思う人自体をバカにするような結果になった。











デコトラ同士で高速道路を競争するが、高速にヘアピンカーブがあるわけもなく。ひたすらベタ踏み競争。

稼いだお金の使い道はトラックのデコレーションのみ!

人の美意識はさまざまで、「かっこいいもの」として、勇者でも戦闘機でもなく「デコトラ」を真っ先に挙げるタイプのゲーマーだってもちろんいる。そんなデコトラ文化に100%正面から向き合って生まれたこの『爆走デコトラ伝説』は、デコトラシミュレータとしては完璧と言っていい出来なのだが、並のゲーマーが取り組むと、思わず崩れ落ちてしまうほどの芸術的バカゲーである。

基本的にはレースゲームなのだが、攻略法は「アクセルベタ踏み」と「上手な車線変更」のみ。ゲームミュージックはまさかの演歌である。そりゃ、デコトラの運転手サンの中には演歌好きが多いかもしれないけど……。実写画像やボイスも収録されているが、すべてがツッパリテイストに統一されている。

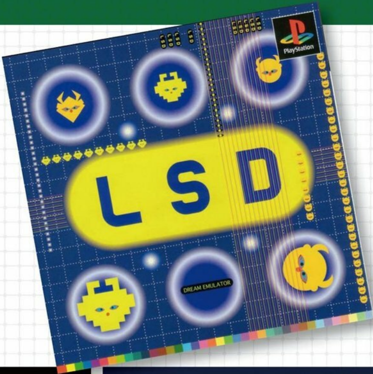
ストーリーを進めるとお金が貯まっていくのだが、使い道はトラックをデコレーションするというただその一点のみで、車両の性能はまったく上がらない。ゲームとして必要なケレン味さえも、すべて「デコトラ」という主体が吸い取っているのだ。これは、お見事と言うほかない。

東 小結

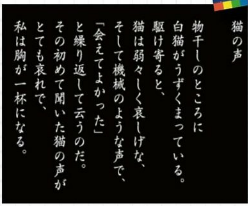
ＬＳＤ

謎ゲー界では横綱中の横綱！

1998年発売
●アスミック・エース



●バカゲーポイント
意味不明に次ぐ意味不明。需要皆無の「ドリームエミュレータ」が発売にこぎつけたということ自体がスゴい。









テクスチャポリゴン特有の、不安感を醸し出すフラクタルな世界構成。苦手な人は、見ているだけで苦痛かも……。

夢の世界をはるばると……終始一貫した意味不明さ

変わり種ゲームが相次いでリリースされたプレステでも、最たるぶっ飛びな内容で知られているのが、この『ＬＳＤ』。ジャンルとしては「ドリームエミュレータ」を標榜しており、スタッフが収集した夢体験を、３Ｄアドベンチャーゲームとして再構成したものになっている。クリアもなければ、スコアが表示されることもなく、やり直すたびに内容が変化するため、攻略法のようなものもない。

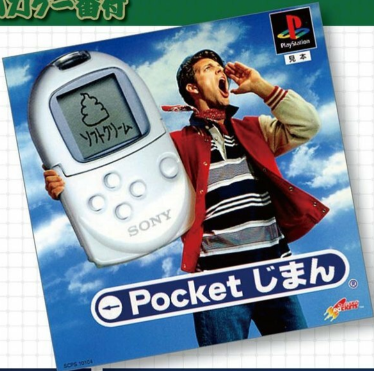
画面を動き回りオブジェクトに接触すると、サイケデリックな画像が表示されたり、脈絡のないテキストが表示されたり、他のマップにワープしたりするのだが、それだけ。どのマップも極めて閑散としており、まれにキャラクターと遭遇すると、声をあげてしまうくらい驚く。

プレイする人によってその感想は大きく異なる。「不安感で先に進められない」という人から、「逆に安眠できる」という人まで。その奇怪さもあって、約20年の時を経た今なお、最高のサイケデリックゲームとして密かに語り継がれている。幻覚剤の名前を付けたクリエイターの狙いは果たされていると言える。

西 小結

「ポケステ」でバカゲーを遊ぼう
Pocketじまん

2000年発売
●ソニー・コンピュータエンタテインメント



●バカゲーポイント
ポケステの仕様上、作れるゲームの内容には限界があり、どうしても「出オチ」になってしまいがち。









サンプルゲームが多数収録されているが、すべて出オチのバカゲー。ポケステの利用価値を高めることは、残念ながらなかった。

お家元・ソニーから発売された バカゲー専用エディタ

プレステのメモリーカードスロットに挿入してゲームをコピーし、出掛けに遊べる周辺機器「ポケットステーション」。『FFⅧ』との連携が話題になって一時期は品薄になったが、少ないボタン数や狭いディスプレイなど問題点もあり、優れた電子ゲーム機とは言いがたかった。とはいえ、小さいなりに遊びの選択肢はあり、たとえば「ポケステ」の発売元でもあるソニーは『Pocketじまん』を発売。「プレステでゲームを開発し、ポケステに移して遊ぶ」という遊びかたを提案している。

とはいえ、肝心のポケステはデータ保存容量に乏しいため、コレで大作を作ることは到底不可能。パッケージに描かれているのがウンコのドット絵であるとおり、「出オチ」「一発ギャグ」のバカゲーをたくさん作って、遊び捨てるようなスタイルがメインだった。

『RPGツクール』同様に、本作をきっかけにゲーム制作の道を志した少年もいたかもしれないが、説明書は余談だらけのウケ狙いなので、ほとんど参考にならなかったことだろう。

東
前頭
筆頭

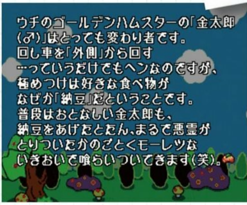
マイナーシリーズのおバカスピンオフ
PANDORA MAX SERIES VOL.5

ごちゃちる

2000年発売
●パンドラボックス



●バカゲーポイント
「PANDORA MAX」シリーズの脇役を描いたスピンオフ。内輪ネタのおちゃらけ満載という、人を選ぶ内容。









可愛いキャラが悪辣なギャグを放つ。ツッコミを入れながら遊ぶと楽しいが、原作を知らないと白ける部分も。

チープなのがイイ!? ボケ満載のミニゲーム集

プレステ中期に、RPGやアドベンチャーなどの各種ゲームを、1980円という低価格で遊ぶことができたのが、知る人ぞ知る「PANDORA MAX」シリーズ。本格RPG『ドラゴンナイツグロリアス』を先駆けに、プレステで全6作がリリースされている。世界観やゲームシステムはそれぞれに異なるが、姉妹作のセーブデータを読み込むことでアイテムが手に入るなど、シリーズとしての連携が図られていた。

そんな「PANDORA MAX」シリーズのキャラクターが登場するミニゲーム集が『ごちゃちる』。内輪ネタのボケが満載のおバカゲームで、ツッコミを入れるのが上手い人なら楽しめただろう。可愛いキャラクターたちも活き活き描かれており、「PANDORA MAX」シリーズのファンなら楽しめるお手頃価格のタイトルだったのだが、残念ながらこのシリーズのファンはさほど多くなく、売れ行きも芳しくなかった。本作で示唆されたシリーズ新作『リストラの朝』も、結局発売されることなくお蔵入りとなってしまっている。

西 前頭筆頭

ふしぎ刑事

登場人物が揃いも揃って非常識!?

2000年発売
●カプコン



●バカゲーポイント
謎の生物が暮らす科学や常識が通用しないシュールな設定では、ミステリーとして成立するわけがない。









自称「ふしぎアドベンチャー」。ご覧の通りのバカゲーなのだが、ツッコミの不在がじわりじわりとキツくなってくる。

変なギャグが織りなすイヤなアドベンチャー

「推理アドベンチャー」というのは古くから確立されているゲームジャンルだが、それが成立していたのは、作品内で科学の法則が通用し、なおかつ、登場するのが常識的な人物であったからだ。『ふしぎ刑事』の舞台であり、謎の生物ばかりが暮らす「ふしぎアイランド」では、あらゆる常識が通用しない。

物語冒頭の事件で被害者となるヒロインの「カワイコちゃん」は、主人公の片恋相手なのだが、「パンツ御殿」に暮らしており、いつでもどこでもパンティー丸出し。主人公をサポートする犬の「オマワリ」は全裸にネクタイ一丁。小学生が考えたようなギャグのオンパレードがクライマックスまでエンドレスに続くのだが、正直、かなり早い段階でお腹いっぱいになってしまう。

カギとなるのは、島に暮らす「ハンサム」という人物。ストーリーは3パターンに分岐するが、どのエンディングでも、「カワイコちゃん」のとんでもない本性が明らかになる。エンディングにもツッコミが必要という、ひとりで遊ぶのはちょっとツライゲームだった。

東
前頭
二枚目

“ゆるさの手腕”が光ったバカゲー

とんでもクライシス！

1999年発売
●徳間書店



●バカゲーポイント
ありがちと言えばありがちな不条理ギャグゲーだが、ギャグセンスが高くてひとつひとつのネタが面白い。









沈む船、暴走する担架、爆発する快速電車……。小市民が主人公だからこそ成立するジョークの数々。

47歳会社員の主人公を理不尽なアクシデントが襲う

徳間書店が発売したゲームとしては最後の作品にあたるのが、ギャグ満載のミニゲーム集『とんでもクライシス！』。日常のなかでさまざまなアクシデントに遭遇する小市民・棚祭種男（47）を、ミニゲームをクリアして救っていく。

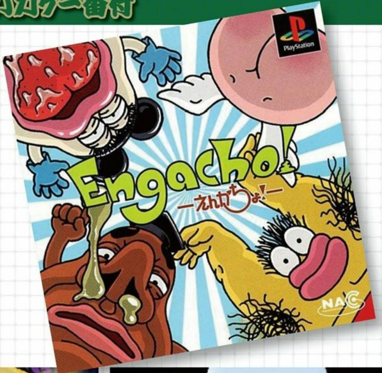
本作のギャグは映画のパロディが大半を占める。ヒッチコックの『めまい』をそのままパロディにした「めま〜い」や、『スピード』『新幹線大爆破』と同じトラップが通勤電車で発動してしまう「暴走通勤快速」などなど。1年半前のヒット映画のロングラン上映を皮肉った「いまさらタイタニック」というのも、発売当時ならではのネタだろう。

夏木マリや笑福亭鶴光といった豪華な声優陣、東京スカパラダイスオーケストラによるBGMなど、細かいところに力が入っているのも見逃せない。テレビマンの感性で作られた、深夜番組のようなバカゲー『鈴木爆発』があったのに対し、この『とんでもクライシス！』は、映画マニアが手がけたバカゲーなのである。90年代を懐かしみつつ遊び比べてみるのも面白いだろう。

西
前頭
二枚目

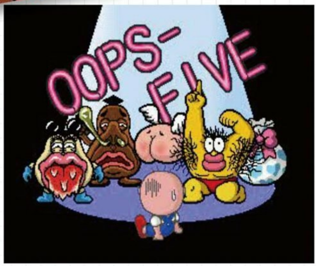
クソを練り込んだパズルゲーム
えんがちょ!

1999年発売
●日本アプリケーション



●バカゲーポイント
出来の悪いゲームではないが、これだけクソまみれのゲームを「クソゲー」と呼ばないわけにはいくまい。









ご覧の通りの絵面である。クソやらハナクソやらワキガやらと、ご覧になりたくないもののオンパレード。

「グロかわいい」とは言うものの全然かわいく思えない

1999年にワンダースワンとプレステで発売された、超マイナーなパズルゲーム。モンスターの動きを察知して逃げ回りつつ、規定されたターン以内にゴールにたどり着くことができればステージクリアというルールで、ゲームデザインとしては古典的な部類に入る。問題は、常人にとっては不愉快極まりない、汚物にまみれたグラフィックだ。

公式には「グロかわいい」と説明されているものの、汚物にまみれたモンスターたちのどこが「かわいい」のかまるでわからない。デフォルメされているマキグソ以上に、ヨダレやワキガのほうが絵がキツく、つかまりたくない。「ゲームオーバー」のスリルを引き立てる、イヤなスパイスになっている。

当然というか、この汚いキャラクターデザインが大衆の支持を受けることはなく、ヒット作とはならなかった。続編は出ていないが、スマートフォン向けに復刻されており、アンドロイドなら「グーグルプレイ」からダウンロードして遊ぶことができる。いつでもどこでもクソまみれになりたい変態サンにおすすめ。

東
前頭
三枚目

『ゴルゴ13』風味のバカゲー！

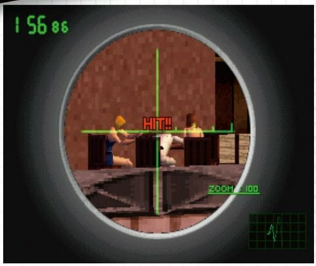
SIMPLE1500シリーズVol.56

THE スナイパー

2001年発売
●D3パブリッシャー











長ったらしい芝居の後の狙撃パートは一瞬で終了。その後に流れるのは、長ったらしいエンディングロール。なんじゃそりゃ！

●バカゲーポイント
作り込まれてはいないが「狙い」はわかる。低予算と開発人員の少なさが逆に個性につながって、救われた感アリ。

看板に偽りなし！まさに1500円のゲーム

廉価シリーズのシューティングゲーム。一人称視点でのシューティングを「FPS」と総称するが、本作はそこまで大仰なものではなく、人間を的にした的当てゲームと言ったほうが的確だ。

主人公は復讐に燃える消防士のハリー。スナイパーといえば誰もが思い浮かべるのはあのゴルゴだが、本作ではハードボイルドを意識しつつも、キャラクターデザインでは絶妙にゴルゴ要素を抜いており、そこまでの〝パチもん〟感はない。

射撃パートはほんの一瞬で、その前後にシナリオパートが再生されるため、99％の「静」に対し1％の「動」がある感じ。パートナーを演じている女性声優はほぼ素人だが、上手い具合にハズした脚本がプレイヤーの笑いを誘っている。

1500円のゲームだけあって3Dグラフィックはショボショボだが、少ない手間で実装できたこともあってか、裏ステージが妙に充実していたりと、クリエイターの作品愛を感じさせてくれる。最終的には『ゼイリブ』よろしくエイリアンとやり合うという荒唐無稽さも、ふわっと許せてしまう。

西
前頭
三枚目

そこそこ遊べる「剣道コメディ」

SIMPLE1500シリーズVol.99

THE 剣道 ~剣の花道~

2002年発売
●D3パブリッシャー



●バカゲーポイント
対戦にはあまり向かない、量産型の格闘ゲーム。奇想天外なキャラクターとストーリーを手軽に楽しみたい。









ストーリーはどれも短くすぐに終わるが、脇役の放つボケに対する主人公のツッコミのテンポが良いため妙に印象に残る。

脱力の勝利ボイスが印象的な剣道ゲーム

プレステのゲームとしては唯一となる、剣道を扱った格闘ゲーム。お買い得の「シンプル１５００」シリーズでリリースされ、当時のゲーマーからは「値段の割には遊べる」という順当な評価を得た。もっとも、友だちと遊ぶ対戦格闘ゲームとしては、セオリーが広く共有されている『ストⅡ』などが選ばれる機会が多く、このゲームで対戦したという声はほとんど聞かないが。

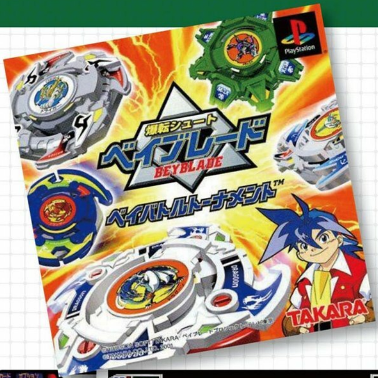
プレイは、ＣＰＵの操る剣士を撃破していくストーリーモードがメイン。文字通り犯人の〝面を割って〟捜査する婦警の「剣道よしみ」など、３人の主人公キャラが用意されていて、それぞれに異なるストーリーを遊ぶことができる。どのストーリーも短いが、ふんだんにギャグが詰め込まれており、バカゲーとしてはなかなかの完成度。

バカゲー要素は他にも。剣道ではガッツポーズさえも「非礼な言動」として禁止されているが、本作の主人公は勝利時に「ぃよっしゃぁ～」と情けない大声をあげる。このボイスが脱力そのもので、勝利の余韻もぶち壊しにする。

東
前頭
四枚目

できることは回るコマを眺めるだけ!? 爆転シュート ベイブレード ベイバトルトーナメント

2001年発売
●タカラ











プライドをかけた熱戦!!……になるはずが、キャラクターたちがわめき散らすカットインを眺めるばかりで白々しい。

●バカゲーポイント

「見てるだけ」はリアルといえばリアルなのだが、ゲームとしてはいかがなものか。ストーリーモードもない。

登場人物たちのように熱狂できるか

長らく少年文化の中心に鎮座していたのが『コロコロコミック』。バーコードバトラー、ミニ四駆、ビーダマンなどなど、数多くの『コロコロ』玩具が子どもたちの心をわしづかみにしてきた。1999年7月に発売された「ベイブレード」も、当時の小学生間でブームに。

各種玩具とタイアップするコミックスも子ども文化の華だが、内容は荒唐無稽にヒートアップし、地球の存亡をかけた闘いになることもしばしば。『爆転シュート ベイブレード』もまた、スケールの大きな玩具バトルマンガだった。

ところが、『爆転シュート』のゲーム化作品であるところの本作『ベイバトルトーナメント』は、盛り上がりに欠ける残念な仕上がりに。できることは回るコマを眺めるだけ、という乏しい内容。登場人物たちが原作準拠の雄叫びをあげてバトルを盛り上げるが、やることがないプレイヤーとしては白々しく、頭の悪い弟を見守っているような気持ちになってしまう。自機の強化といったシミュレーション要素はあるものの、ストーリーモードがないというのも興を削ぐ。

西 前頭 四枚目

「勘違い日本」をアメリカに逆輸出!!

RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN

1999年発売
●ウエップシステム



●バカゲーポイント
日本に対する間違ったステレオタイプを過激なまでに描き尽くした、確信犯的なバカゲー。アメリカの描写も変。









時代劇でも洋ゲーでもない、とにかくメタ的な観点で作られたバカゲー。オープニングテーマを熱唱するのは影山ヒロノブだ。

洋ゲーへのリスペクトから日本を見つめ直した!?

貿易摩擦こそ一段落したものの、アメリカにおける「日本」の存在感が今よりはるかに大きかった90年代後半。アメリカ人の間で極端な日本観が蔓延していることや、日米のビデオゲームの作風の違いを逆手に取り、確信犯のバカゲーとして世に放たれたのが、3Dアクションゲーム『RISING ZAN』だ。

舞台は開拓時代のアメリカ。ジパングでマスターニンジャ「スズキ」の修行を受けた保安官・ジョニーは、「スーパーウルトラセクシィヒーロー 斬」を名乗り、悪の集団「邪火龍（ジャッカル）」掃討のために戦う。

演出や用語選びはおバカの連続。敵キャラの会話時のボイスが、ひたすら「どすこいどすこい」「ごわすごわす」の繰り返しだったり、ボスのフィニッシュ方法がみじん切りにする「ダイ・セツダン」だったりと、「正しい日本」を捨てることにひたすらこだわっている。ただし、後に北米向けに輸出された際に、どれだけのアメリカ人がこれらのジョークを理解できたかは定かではない。本気にされていたりして……。

初代プレステ お宝SEXYシーン

ハートがズッキューン！

初代プレステのソフトに18禁のアダルトゲームは存在しない。発売元のソニー・コンピュータエンタテインメントが厳しく規制したからだが、ときには規制をかいくぐってギリギリのセクシーシーンも描かれた。ここで、プレステでのエロの限界に挑んだゲームを紹介していこう。

パラサイト・イヴ2

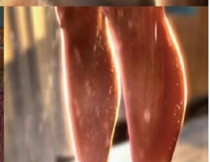
1999年発売／スクウェア

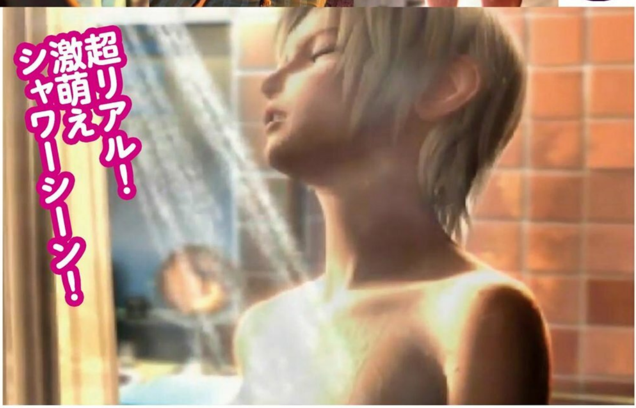












超リアル！激萌えシャワーシーン！

当時のプレステの限界を超えた美麗なCGが話題になった。瀬名秀明の小説を原作としたゲーム『パラサイト・イヴ』の続編。ヒロインのシャワーシーンを繰り返し見たユーザーも少なくなかった。

ときめきメモリアル2

1999年発売／コナミ



大興奮のお風呂覗きシーン!!



恋愛シミュレーションという一大ジャンルを確立させ、ブームを築きあげた『ときメモ』。本作はその続編で、グラフィック、ストーリーともにシリーズ最高傑作ともいわれる。セックスシーンのようなアダルト要素はないが、お風呂を覗けるシーンがあった。肝心なところは湯気で見えないが、人気キャラたちのセクシーなサービスショットに、少年たちは下半身総立ちで楽しんだものだった。

ダブルキャスト

1998年発売／ソニー・コンピュータエンタテインメント



随所にお色気カットあり！



ソニーは当初、お色気描写を厳しく規制し、ちょっとしたパンチラシーンにも徹底的に修正を指示していたのだが、本作にはヒロインの美月のパンツがはっきり見えるシーンがあったため、「自分のところで開発した作品ならいいのか」とツッコミが入った。

桃太郎電鉄7

1997年発売／ハドソン



プレステでも入浴シーンは健在！



人気の桃鉄シリーズの第7弾。ファミコン時代から続く、おなじみのお色気サービスはプレステになっても健在。以前よりも高画質になり、セクシー度がアップして、思わず興奮だ。

リンダキューブアゲイン

1997年発売／ソニー・コンピュータエンタテインメント





1995年にPCエンジン用ゲームソフトとして出され、好評を博した『リンダキューブ』。グラフィックを大幅に刷新し、過激表現の規制が行われて移植されたサイコスリラーRPG。アニメーションシーンでの水着やパンチラシーンは規制されずに残った。

デッドオアアライブ

1998年発売／テクモ





3D対戦格闘ゲームの時流にあった1996年に発売された格ゲーだが、肌の露出の高い女性格闘家がウリ。ヒロインのかすみは、兄の仇を探し出すために抜け忍となったくノ一だ。パンチラ上等のハイキックには、思わず股間部分に目がいってしまったものだ。

トゥルー・ラブストーリー

1997年発売／アスキー





揺れるおっぱい！あふれる谷間！



ギャルゲーブーム最盛期に発売された恋愛シミュレーション。過激なエッチシーンがあるわけではないが、オープニングでぷるんぷるんと揺れるバストやシャツの隙間から豊満な谷間を披露。なおテーマソングは、仲間由紀恵が担当している。当時はまだ駆け出しのアイドルだったのだ。

ゆうわくオフィス恋愛課

1998年発売／タカラ





プレステでギリギリの表現！



『ときメモ』タイプの恋愛シミュレーションだが、設定が会社員とOLでやや大人向け。関係が深まると「親密デート」とよばれるデートに発展し、セックスを連想するようなシーンも見られる。「プレステで可能なギリギリの表現」と評されている作品でもある。

ポリスノーツ

1994年発売／コナミ



受付嬢にセクハラ攻撃!!



小島秀夫率いるゲーム開発チーム・小島組が制作したSFハードボイルドアドベンチャー。細部まで作りこんだ世界設定とシナリオもさることながら、散りばめられたユーモアが飽きさせない。トクガワビルの受付嬢に対するおっぱいセクハラは、現実でやったらお縄である。

風雨来紀

2001年発売／フォグ



ヒロインとの禁断のベッドシーン!



北海道を舞台に旅をしながら、ヒロインたちと出会う恋愛シミュレーション。結ばれたヒロインとは必ず別れ、主人公が成長するという展開が斬新だった。ヒロインに感情移入してプレイしているとドキッとするようなベッドシーンもあった。

セクシーパロディウス

1996年発売／コナミ





タイトル通りセクシーが売り！

アーケード向けに作られた横スクロールシューティングの異色作。タイトルにもある通り、敵ボスがいちいちエロい。攻撃時や撃破した後には、さらにセクシーな姿を披露する。

デュープリズム

1999年発売／スクウェア

見上げれば、パンチラ！



音楽に定評があったアクションRPG。年齢不詳の魔女っ子のパンチラが見られるシーンがあり、思わずパンツ見たさに、ピョンピョンと飛び跳ねる動きを繰り返したユーザーも多かった。

エアガイツ

1998年発売／スクウェア



ティファの爆乳&パンチラに興奮！

ドリームファクトリーが制作した対戦型格闘ゲーム。人気キャラのティファは驚きの爆乳の持ち主で、格闘シーンではパンチラも披露した。プレステ版のボイスは、皆口裕子が担当している。





ゲーム好き有名人たちが語る 想い出のプレイステーション クソゲーランキング

芸能界で活躍する芸人やタレントたちの中にも、
90年代に隆盛を誇った初代プレイステーションで遊んでいた者は多い。
ゲーム大好きな5人の芸能人たちが、懐かしのクソゲーの想い出を
ランキングにして語ってくれたぞ!





1位 ノットトレジャーハンター

●アクティアート



フルボイスを売りにした、マルチエンディングのアクションアドベンチャー。主人公が『ガンダム』のシャアのような風貌で、声優にもシャア役の池田秀一さんを起用しており、力が入っていました。ところが、内容はといえばただの即死ゲー。絶体絶命の主人公が、悪党に対して「私だけでも助けてくれ!」と、渋い声で命乞いをするシーンはもはや伝説です。プレステ最大のバカさかも?

2位 GUNDAM 0079 The War For Earth

●バンダイ



『ガンダム』のバカゲーです。プレイヤーはガンダムのパイロットになるんですが、のっけから、ザクのマシンガンを受けて、首がもげて即死したり……。これも即死ゲーでした。ムービーはなぜか実写で、太ったオッサンがシャアを演じているのに失笑。声優はもちろん池田秀一さんですが、1位の『ノットトレジャーハンター』とあわせて、2本このランキングに出るハメになってしまった……。

3位 ツインゴッデス

●ポリグラム



『プリティファイター』や『ストリップファイター』なんてのもありましたが、PS1でのおバカ格闘ゲームといえば本作。実写取り込みの格闘アクションゲームでしたが、内容はというと、なんだかエロビデオのようなコスチュームだとか、主人公は実写なのに敵キャラはイラストだったりだとか、かなりの脱力系でした。ゲームとしては、それなりに遊べる内容だったんですが……。

4位 ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

●カプコン



おなじみ『ストII』といえば、アーケードでも家庭用でも大ヒットした対戦格闘ゲームですが、自分も小5から中3まで、毎日のようにゲーセンに通ってやり込みました。映画版を元にした本作は、内容としては『スパIIX』に近い出来なんですが、実写という違和感がどうしても拭えない。これはこれで、異色の『ストII』だと納得できてしまえばアリなんですが。コレクター向けのタイトルかも。

5位 榎本加奈子のボケ診断ゲーム

●オラシオン



榎本加奈子さんの大ファン……というわけではなく、発売早々ワゴンセールになっていたので買ったタイトルです。当時は、タレントゲーがワゴンセールに並んでいることが多かったですね。単調なゲームばかりをやらされて、失敗すると榎本さんに罵倒されるという、なんだか腹の立つ内容。全体を通して「榎本加奈子」という要素しかないので、ファン以外にはおすすめできないタイトルでした。

芸能界一のゲーム通芸人

ファミコン芸人フジタ



1977年7月21日生まれ。東京都出身のピンのお笑い芸人。2DKの部屋＋倉庫に2万本のゲームソフトを保有する芸能界一のゲーム通。ファミコン芸人と、呼ばれたりしているが、プレステを含めた様々なゲームや、ゲームカルチャー全般に詳しい。

世界を股にかけるゲーム音楽演奏家

サカモト教授



頭にファミコンを乗せたゲーム音楽演奏家・作曲家。数々のレトロゲーム音楽の演奏や8bitテイストの楽曲の制作を得意とし、『世界まる見え!テレビ特捜部』や『Qさま!!』などに出演。毎年海外ツアーも精力的に行っている。

1位 ウィザードリィVII ガーディアの宝珠

●ソニー・インタラクティブエンタテインメント



とにかくロード時間が長いうえに、序盤の難易度が鬼畜レベルで高いため、ゲーム時間が限られていた子どもにとっては苦行でしかなかった……。忍術スキルの「隠れる」を使えば敵の攻撃をやり過ごせるが、そのことに気づくかどうかが事実上のスタートラインになっていて、不親切。BGMがなく、無音のだだっ広い世界を歩き回る空虚さには、子どもながらに狂気を感じた。

2位 グルーヴ地獄V

●ソニー・ミュージックエンタテインメント



ピエール瀧氏が制作に携わったミニゲーム集。ボールペンにひたすらキャップをはめたり、ひよこのオスメスを見分けたりといった単純作業を、「億」単位でやらせようという、タイトルの通りの地獄のようなゲームが収録されている。友だちと集まって、くだらなさを笑いながら遊ぶと盛り上がるゲームだった。個人的に得意なのは「交通調査」。

3位 アンシャントロマン

●日本システム



ancientを「アンシャント」と読んでしまい、そのままタイトルにしてしまったという、情けない経緯を持つ作品(正しくは「エインシャント」)。『FFVII』の1年後の発売にもかかわらず、どことなく前衛的な音楽と、前時代的なパンチのある3D描写からは、さながらRPG界のフリージャズのようなものを感じた。通過の単位が「ガメ」だったり、「ごりん終」と表示されたりと、文字要素でもパワー爆発。

4位 修羅の門

●講談社



グラフィックの粗さと、みんなが同じような道着を着ているというせいで、キャラゲーでありながらキャラクターを判別できないというダメな格ゲー。オープニングムービーでは、神武館館長・龍造寺徹心の演舞(のようなもの)を2分半にもわたって見せられる。内容はというと、レオンでマウント取って延々と「ぺしぺし」していれば、それだけで勝てる。「ボコボコ」ではなく、「ぺしぺし」。

5位 らんま1/2 バトルルネッサンス

●小学館プロダクション



大好きな高橋留美子作品のゲーム化とあって期待していたものの、当時の3D技術では、キャラクターを原作通りに表現するのは難しかった模様。PCエンジンで出た、2Dの『らんま』ゲームのほうがよかったと後悔したものだが、声優は原作通りなので、想像力で補完すればまあ楽しめる。雨が降ってらんまが変身するのはわかるけど、お湯が降ってくるのはなぜだ……。終盤戦の難易度が異常。

中井貴一公認のものまね芸人！

きくりん



ご本人公認の俳優・中井貴一ものまねネタを中心に歌ものまね、フリップネタなどを披露するお笑い芸人。早稲田大学法学部卒。漢検準1級取得。趣味、ヒューマンビートボックス、ヌンチャク、レトロゲーム。

1位 GUNDAM 0079 The War For Earth

●バンダイ



アニメの実写化という時点で「見えてる地雷」という説もありますが、ゲームでもやはり。実写になったキャストは、誰が誰だか言われなければわからないレベル。シャアだけはヘルメットからなんとなく判別可能ですが。戦艦並の装甲を誇るはずのガンダムが、実にあっさりと死にまくります。強くてかっこいいはずのガンダムが、まるでファミコンの『スペランカー』の主人公のよう。

2位 修羅の門

●講談社



冒頭の演武ムービーを見て、何年前のゲームだ!? と思いつつ、不安いっぱいのままゲームをはじめると……。これまた、何年前のゲームだ!? としか思えない出来映え。しょぼいグラフィック、SE、ボイスなし……。原作の『修羅の門』が昔の漫画だからと言って、ゲーム内容まで古臭くしなくても!

3位 金田一少年の事件簿 悲報島 新たなる惨劇

●講談社



アドベンチャーゲームをしている、というよりも、とにかくフラグ立てをしているという感覚。フラグを逃してもその場ではゲームオーバーにはならないものの、後々確実に詰むというケースがあっていやらしい。何度も同じシーンを見させられるし、操作性も悪いし……。言い過ぎかもしれませんが、ファミコンの『マインドシーカー』的な理不尽さを感じ……いや、さすがにそれは言い過ぎでした。

4位 がんばれゴエモン ～来るなら恋!綾繁一家の黒い影～

●コナミ



ファミコン時代からの定番『ゴエモン』シリーズだからと安心して買ったものの、いざプレイしてみると、「どうしてこうなった!?」という感想。グラフィックはしょぼいし、何度も同じところを行き来させられる"作業ゲー"。キャラクターごとの性能差もほとんどなくなっていました。『ゴエモン』シリーズ、大好きだったのに……。

5位 ブシドーブレード

●スクウェア



『ブシドーブレード』は、格闘ゲームなのに「一撃死」があります。そりゃ確かに現実世界でも、武器を使えば一撃で相手を殺すということはあり得るけど……。一撃必殺に賭けるというゲームシステムは、個人的にはアリな気もするんですが、格ゲーとしてどうなんでしょうね。同じ話を二度としてくれない『ミシシッピー殺人事件』みたいに、それもリアルさのうちなのか。

元祖・ホームレスギャル漫画家

浜田ブリトニー



元ホームレスギャル漫画家で自称20歳。ギャル社長漫画家として会社を設立し、飲食店の経営も行なっている。17kgのダイエットに成功して、JOPHダイエットアドバイザー&肥満予防健康管理士の資格を取得し、幅広いタレント活動を行なっている。

1位 がんばれゴエモン ～来るなら恋!綾繁一家の黒い影～

●コナミ



ファミコンでもスーパーファミコンでも64でも、『ゴエモン』のゲームはとっても楽しくて、この『来るなら恋』も名前で買ってしまいましたが、これまでのゴエモンとはぜんぜん違う! 絵も違う、というかしょぼすぎ。アイテムも増えないしよくわからない。『ゴエモン』シリーズ中でダントツ最悪のクソゲーです!

2位 シムシティ2000

●アートディンク



スーパーファミコンの『シムシティ』から、ずっとやり続けていた街づくりシミュレーションゲーム。でもプレステの『2000』は、待ち時間があまりにも長すぎます。ネオジオCDか! 待ち時間にマンガ読んでました。マップもそんなに広くないし、できることも限られているし……。設定にも魅力を感じませんでしたね…。

3位 A列車で行こうZ めざせ!大陸横断

●アートディンク



鉄道を通して街を発展させていくシミュレーションゲーム。意外かもしれませんが、こういうのも好きです。ただ、ファミコンとスーファミの『A列車』は好きだったんですが、初代プレステの『Z』はわかりにくくて、私にはとっつきにくかったです。

4位 RPGツクール4

●エンターブレイン



やっぱり創作系も好きな私。スーファミ時代の『RPGツクール95』もやり込みました。ただ、プレステの『4』では、できることが全然なくて……。グラフィックも、スーファミ時代のシンプルなもののほうが好みだったのかも。

5位 ドラえもん のび太と復活の星

●エポック社



『ドラえもん』はアニメも大好きで、ファミコンやスーファミのゲームも楽しくやりましたが、プレステの『のび太と復活の星』は、操作性が悪くてきつかったです。特にジャンプが思うように行かずもどかしくて、ゲーム全体をただただ難しくしていたように思えます。やりがいがどうとか以前の問題。

ゲーム通のママタレント

長尾麻由



ぽっちゃりママタレントとして活躍中。また、プロバスケットボール・城宝匡史選手の妻でもある。これまで『有吉ジャポン』（TBS）、『踊るさんま御殿』（NTV）、『ぷっすま』（CX）、『ゴッドタン』（TX）などに出演。

1位 FIST

●イマジニア



ジャケットとか説明書に描かれている、アニメテイストのイラストは大好きなんだけど……。ゲーム中のポリゴンキャラは、人かどうかも判別つかないレベル。時代を考えてもひどい。現実の女性でも、「写真と実物で違くない?」という人はいますが、人なのかどうかわからないレベルなのはさすがにどうか。どうせなら、全部ポリゴンでよかったのに。イラストで期待を持ってしまったぶんだけ損。

2位 プロジェクトV6

●ゼネラル・エンタテイメント



パッケージではメンバーがデフォルメされたイラストになっていたので、かわいい系の育成シミュレーションかと勘違いし、V6をあまり知らずプレイしてしまいました。V6ファンがプレイするゲームとしては、難易度も高くはないし悪くはないと思います。実写とイラストにギャップはありますが。ミニゲームを何となくやっていたらゲームは終了。あんまりゲームをしない女子への配慮なのかも。

3位 魔女っ子大作戦

●バンダイ



可愛いジャケットに惹かれて、友だちから借りてプレイしました。パッケージもオープニングムービーもすごく良かったんですが、本編では突き放される結果に。発売時期を考えても、あまりにもクオリティの低いグラフィック。内容も、たいした展開もなく淡々と、地味～に進む感じで、ボリューム不足でした。『魔女っ子大作戦』なのに、キューティーハニーが出て来るのはどうなの?

4位 せがれいじり

●エニックス



『ウゴウゴルーガ』が好きだったので、キャラも絵も良かったのですが、直球の下ネタばかりで、ついていけませんでした。センスが合えば楽しめるけど、何が面白いのかわからない人にはきびしそう。「面白い」と言っていた友だちも、実のところ何が面白いのかよくわかっていないみたいだったし……。「勢いがすべて」っていう時代だったのかな。

5位 サイキックフォース

●タイトー



当時、格闘ゲームをたくさんやりたかったんですよね。友達が「面白い」と言っていたのと、キャラクターが可愛かったこともあって、これも借りてプレイしました。全方向から攻撃できるとか、新しいといえば新しい感じですが、とっつきにくさは否めず……。



『スーパーファミコンクソゲー番付』



『ファミコンクソゲー番付』



『ゲームボーイクソゲー番付』

話題沸騰!

クソゲー番付シリーズ

絶賛発売中!!

定価:**1200円**+税

発売元 :マイウェイ出版

TEL:03-5577-6830(代)

プレイステーション クソゲー番付

マイウェイムック

発行日 2018年1月25日

〒101-0051 東京都千代田区神田神保町１－２－５ 和栗ハトヤビル３階
Tel 03-5577-6878（編集）

執筆・編集協力	ファミコン芸人フジタ、風のイオナ、高樹康平 巴里一郎、ジャンヤー宇都、小島チューリップ
表紙デザイン	中村ゆう
写真撮影	渡辺則明
本文デザイン	中村ゆう、POCHI、上野昭浩、QBQデザイン室
編集発行人	富田林進一
企画・編集	（株）ＱＢＱ（http://qbq.jp）
発行	マイウェイ出版株式会社

＜著作物の引用についての基本方針＞
本書は著作権法第32条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行われるものでなければならない」という見解に基づきまして、ゲームソフトのパッケージ及びゲーム画面を、ゲームカルチャーの報道、批評、研究を目的として、引用しております。

叩けよ、
さらば開かれん
混沌たる
クソゲーの世界

















